

LA JUNGLA DE DONKEY KONG: EDICIÓN ESPECIAL

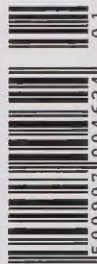
C ♦ L ♦ U ♦ B

Nintendo®

Revista Oficial

DK

Año 24 No.1
\$35.00 M.N.



270315

NATIONAL GEOGRAPHIC
y PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO
presentan:

 NATIONAL
GEOGRAPHIC
KIDS

¡raro pero cierto!

Una
aventura interactiva
a través
de lo **más raro**
y **loco del**
mundo.

Del 3 de diciembre de 2014 al 10 de mayo de 2015 en PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO.
www.papalote.org.mx

 NATIONAL
GEOGRAPHIC
EN ESPAÑOL

 NATIONAL
GEOGRAPHIC
KIDS

TOSHIBA
Leading Innovation >>>





◀ Un gigante que todos amamos en los videojuegos.

© Nintendo

GRANDIOSO CONTENIDO

NUESTRA PORTADA

- 6 Donkey Kong**
Uno de los más grandes íconos de Nintendo y de los videojuegos en general, merecía un homenaje como este, simplemente descomunal, a su medida.

MÁS DIVERSIÓN

- 14 EL ORIGEN**
¿Sabes cómo fue el inicio de este personaje? te platicamos cómo es que surgió.
- 44 ÍTEMS**
Todos necesitamos de ayuda especial de vez en cuando, incluso hasta nuestro héroe.
- 56 TOP 10: ALIADOS**
¿Quién no querría ser amigo de DK? Te presentamos sus más grandes compañeros.
- 72 DK DEPORTES**
Su gran fuerza le ha permitido participar en varios juegos deportivos como una estrella.

REVIEWS

- 18 Donkey Kong Country**
El juego que cambió a este personaje para siempre, la obra maestra de Rare.
- 22 DKC2: Diddy Kong Quest**
Se mantenía el estilo del original, pero llegaban nuevos integrantes a la familia.
- 26 DKC 3: Double Trouble**
El título más polémico, pero no por eso malo, un gran juego para cerrar la trilogía.
- 32 Donkey Kong 64**
En Nintendo 64 llegó para cerrar el milenio con una aventura de otro mundo.
- 40 Diddy Kong Racing**
El único juego que ha representado un digno rival para Mario Kart es este título.
- 48 Donkey Kong Country Returns**
Fueron muchos años de espera que representaron cambio de desarrollador, pero valió la pena.
- 52 DKC Tropical Freeze**
Uno de los mejores juegos de 2014, eso representó esta gran obra para Wii U.

TOP 10 Aliados

Algunos aparecieron sólo una vez y otros se convirtieron en grandes personajes de la serie. Conócelos a todos.





◀ La rivalidad entre Mario y DK resurgió en el Game Boy Advance.

© Nintendo

DK Bongoes

El uso de este accesorio, hizo que ciertos juegos de Donkey Kong tuvieran una experiencia de *gameplay* bastante creativa.



- 10 COMUNIDAD**
¿Cuál entrega de la serie Donkey Kong Country es la favorita de los fans? ¡Descúbrelo aquí!
- 65 UNO CON EL CONTROL**
Aprende las mejores técnicas de combate con Donkey Kong para Super Smash Bros.
- 76 ESPECIAL: CHANGOS**
Donkey no es el único de su especie en tener fama, aquí te platicaremos de otros primates populares.
- 84 CAMEOS**
Los Kong han tenido breves apariciones en otros juegos de Nintendo, ¿conoces alguno?
- 86 DATOS CURIOSOS**
Sorprende a tus amigos con esta información sobre los juegos de Donkey Kong. ¡Serás el rey de las reuniones!
- 88 RELOAD**
Recordamos los clásicos momentos de los héroes a través de la historia.
- 91 ¿QUÉ HAY DENTRO DE... JUNGLA DE DK?**
Descubre los diferentes objetos de colección que existen en torno a esta franquicia.

SUS OTRAS MONERÍAS

- 62 DK Climbers**
La franquicia dio un nuevo giro de *gameplay* en sistemas portátiles. ¿Los jugaste?
- 68 Mario vs DK**
Años después, Mario vuelve a enfrentarse cara a cara con el famoso gorila. ¿Quién ganará?
- 78 DK Bongoes**
Jungle Beat, Barrel Blast y Donkey Konga son algunos de los títulos que usaron este instrumento.

PROFILES

Te comentamos los detalles de cada uno de los protagonistas principales de DK Country.

- 17 Diddy Kong**
Pequeño, pero valiente, así es este personaje.
- 30 Donkey Kong**
El héroe principal que conocimos en SNES.
- 36 Cranky Kong**
El Donkey que conocimos hace décadas.
- 37 Dixie Kong**
Su cabellera rubia le sirve para volar.



EL MUNDO SE ENFRENTARÁ
A UN TERRIBLE DESTINO

2015



NINTENDO 3DS

www.zelda.com/majoras-mask/es/

TAMBIÉN EN
ESPAÑOL

Una licencia de Nintendo Entertainment System. El juego de video 3DS para Nintendo 3DS. © 2010 - 2015 Nintendo. Todos los derechos reservados. Nintendo y el logo de Nintendo son marcas registradas de Nintendo.

EDITORIAL



C L U B
Nintendo
REVISTA

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210, México, D.F. Tel. 5261 2600
clubnintendo@clubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL Antonio Carlos Rodríguez González	PUBLISHER Fabiola Andrade Morales
EDITORIAL Hugo Hernández Báez Juan Carlos García Aragón "Master"	VENTAS DIRECTORES DE CLIENTES Óscar Gama Lozano Christien Rojas Barrero Tel: 5261 2600 DIRECTOR DE MARCAS Y DIGITAL Ernesto Sánchez Castañeda COORDINADORA COMERCIAL DIGITAL Flor Alonso COORDINADOR COMERCIAL DIGITAL Anuar Bajos REPRESENTANTE COMERCIAL OCCIDENTE María Begonia Borlegui Estévez REPRESENTANTE COMERCIAL MONTEBAY Juan Ramón Zurita Cano REPRESENTANTE COMERCIAL SURESTE Érika Jesta García
AGENTES SECRETOS Axy / Spot CORRECCIÓN DE ESTILO Enrique Montañez Ortiz	MARKETING DIRECTORA DE MARKETING Patricia Cárdenas Gotoy DIRECTORA DE COMUNICACIÓN ESTRATÉGICA Patricia Martínez Trujillo
ARTE DIRECTOR DE ARTE Francisco Cuevas Ortiz	OPERACIONES DIRECTOR DE OPERACIONES John Jairo Maga COORDINADOR DE SUSCRIPCIONES Ramón García Calderón COORDINADOR DE CIRCULACIÓN César Jacques Cuevas COORDINADOR DE PLANEACIÓN COMERCIAL Luis Velasco Hernández DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Refugio Michel García
DIRECTORA EJECUTIVA EDITORIAL Julia Santibáñez Escobar	FINANZAS DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS Oziel Fontecha
DIRECTOR CREATIVO Bogart Tránsito Arce	CENTROAMÉRICA BRAND MANAGER PANAMA Sharine Teng BRAND MANAGER COSTA RICA Iris Bendior COORDINADORA DE CIRCULACIÓN CENTROAMÉRICA Y REPÚBLICA DOMINICANA Dailin Marruquian JEFE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS CENTROAMÉRICA Gustavo De León
COORDINADORA DE OPERACIONES María de Jesús Hurtado Ramos	GERENTE GENERAL Francisco Campos DIRECTORA COMERCIAL EL SALVADOR, COSTA RICA Y PANAMA Edith Marruquian DIRECTORA COMERCIAL GUATEMALA, HONDURAS Y NICARAGUA Karla Cardona
COLABORACIÓN Alejandro Ríos Díaz de León "Panteón"	
DIRECTOR DIGITAL José Luis Carrete Alféran	
DIRECTOR CONTENIDOS ONLINE Sergio Cárdenas Fernández	
RELACIONES PÚBLICAS GERENTE Israel Lara Guillén	

¡Qué lleguen las ediciones especiales durante 2015! ¡Estarán de pelos!



▲ La evolución de Nintendo!

Cuando decidimos qué personaje sería el protagonista de nuestro siguiente especial, fue casi unánime la elección. Todos coincidimos en que era momento de darle su lugar a otro gran ícono de los videojuegos, un ser que robó la atención en las arcadas. **Donkey Kong** es sin lugar a dudas, parte de la historia inicial de los videojuegos. Muchos piensan que él ha sido siempre el malo de la "película", pero esto no es así, aquí veremos cuál ha sido su rol dentro de los múltiples desarrollos en los que participa desde sus inicios claro está, cambiando tal vez la percepción que tenían algunos. Las generaciones avanzan dentro de la dinastía Kong con **Kranky, Jr.** y más, por lo cual recorreremos el árbol genológico de la familia. ¡Acompañame!

Durante el año continuaremos con estos especiales, estoy seguro que serán de tu agrado. Son ediciones que no encontrarás en otro lado, ni siquiera en Internet. Están elaboradas con mucho conocimiento, trabajo y pasión. ¡Hasta la próxima!

Toño Rodríguez
Editor

EDITORIAL
Televisa

TELEVISIÓN PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda

DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Díaz Llanos

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Amal

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121169

CLUB NINTENDO
© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 24 N° 1. Fecha de publicación: Enero 2015. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISIÓN, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. Tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con NINTENDO DE AMÉRICA, INC. Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Registro de derechos de uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 27 de mayo de 2013, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992. Ambos con expediente N° 14342-92/8335, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermed S.A. de C.V., Lugo Blanco N° 435, Ascapotzotlán, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-55-33-14-00. Distribución en el extranjero: Unión de Dependientes y Vocadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-33-14-00. EDITORIAL TELEVISIÓN S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresión en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. de C.V., Durango No. 1 esquina Ejido, Col. Las Peñas Tepic, Jalisco, México D.F., C.P. 18010.

Impresión en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6920 ESTACION CENTRAL, SANTIAGO CHILE.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: ARGENTINA: Editorial Televisa Argentina, S.A., Asopardo 9585 y 5579 C1167ADG, Buenos Aires, Tel. (5411) 4000-8300. Fax (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Rosana Montiel. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cia. S.A., Moreno No. 794, 9to. Piso, (1091) Distribución interior: Distribuidora de Revistas Berlén, S.A.C., Av. Vélez Sarriena 1550 (1283). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704384. • COLOMBIA: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 - 65, Banno Las Rosas, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6060. Fax (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; líneas gratuitas para el resto del país 01 8000 119 315; Fax (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisa.com.co. • CHILE: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosina Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-9000. Fax (562) 595-9000 ext. 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Vinos, Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Carrera General San Martín N° 1650, Comuna de Colina, Santiago, Chile. Pórtico Aéreo, 3250-00 Regiones I, II y III. Suscripciones: Tel. (562) 595-5070; Fax (562) 595 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • ECUADOR: Vampubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Dajipa, Edificio Iaca Brokers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7260, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • VENEZUELA: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohamedano, Torre JWH, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-51 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO, Nintendo of America Inc. Trademark and copyright 2009 Nintendo. All Rights Reserved. Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MÉXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2015.
ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

EL MUNDO DE CLUB NINTENDO



TAMBIÉN EN FORMATO DIGITAL DESCARGABLE



BÚSCALO COMO CLUB NINTENDO REVISTA EN

Disponible en el
App Store

**NUESTRA
PORTADA**





Donkey Kong

1994 Fue un gran año para el mundo de los videojuegos, en especial para SNES, allí vimos juegos como Ken Griffey Jr., Demon's Crest, Killer Instinct y y claro, DK Country, que sacaría del retiro al gorila y le daría paso a diversas aventuras.

◀ El gorila ya es indispensable en las aventuras de Nintendo.

▶ Los barriles tienen múltiples usos, como recuperar a un aliado.





Conoce cómo ha evolucionado el simpático gorila

Desde la clásica arcadia, hasta lo más reciente en Donkey Kong Tropical Freeze



Donkey Kong
1981



Donkey Kong
1994



Donkey Kong Country
1994



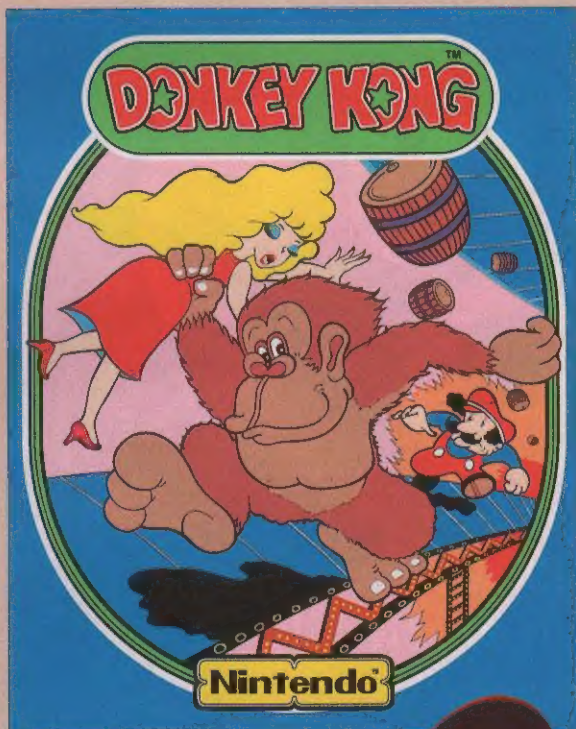
Donkey Kong 64
1999



Mario vs. Donkey Kong
2004



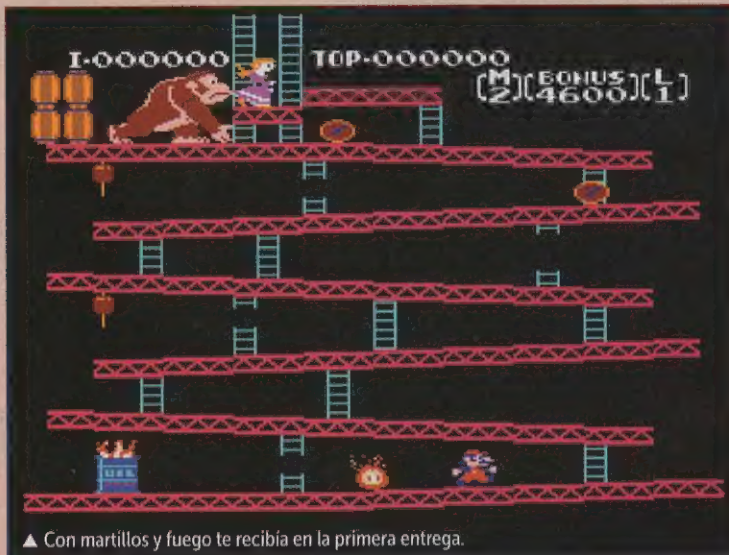
Donkey Konga
2004



▲ Originalmente, el gorila no tenía corbata roja. ¿Lo notaste?



▲ Diddy es un gran compañero de aventuras, ¿no crees?



▲ Con martillos y fuego te recibía en la primera entrega.

De villano a héroe

Pocos son los personajes que logran llegar a la cumbre, al punto donde incluso la gente que no conoce de juegos de video los ubica o reconoce. Tal es el caso de Mario, Bowser o Toad, por mencionar algunos; pero otro icono clásico surgió en 1981, junto con Mario y, aunque estuvo ausente por varios años, regresó para demostrar que aún tenía mucho que ofrecer.

Nos referimos a Donkey Kong, el famoso gorila de Nintendo que desde hace más de tres décadas nos ha entretenido con sus múltiples aventuras. Si recuerdas, originalmente lo conocimos como el villano a quien Jumpman (así se le conoció antes a Mario) debía vencer para rescatar a la simpática damisela en peligro, Pauline.

Personaje que quizá estuvo inspirado en la idea de "The Perils of Pauline" serie de cortometrajes que dirigieron Louis Gasnier y Donald McKenzie en 1914 y que, desde entonces, ha tenido diversas adaptaciones e incluso ediciones en cómics u otros medios.

La historia continúa

Aunque hubieron múltiples títulos de esta serie, muchos incluso donde aparece Donkey Kong Jr., no fue sino hasta que Rare tomó las riendas de la serie e hizo una espectacular trilogía, de la cual te comentamos detalladamente en este mismo especial. De hecho, la primera, Donkey Kong Country, brilló notablemente por lo bien que lograron generar los gráficos en Super Nintendo, cuando muchos pensaban que dicha consola no podía ofrecer



▼ A Candy Kong la vemos desde el original DK Country.

más en ese aspecto. La técnica utilizada se denominó *Advanced Computer Modelling* o ACM y generaba imágenes tridimensionales prerrenderizadas, lo cual, como mencionamos antes, era impensable en la consola de 16 bits; esta misma técnica fue la que utilizaron para adaptar *Killer Instinct* de arcadas a SNES, y vaya que no defraudó.

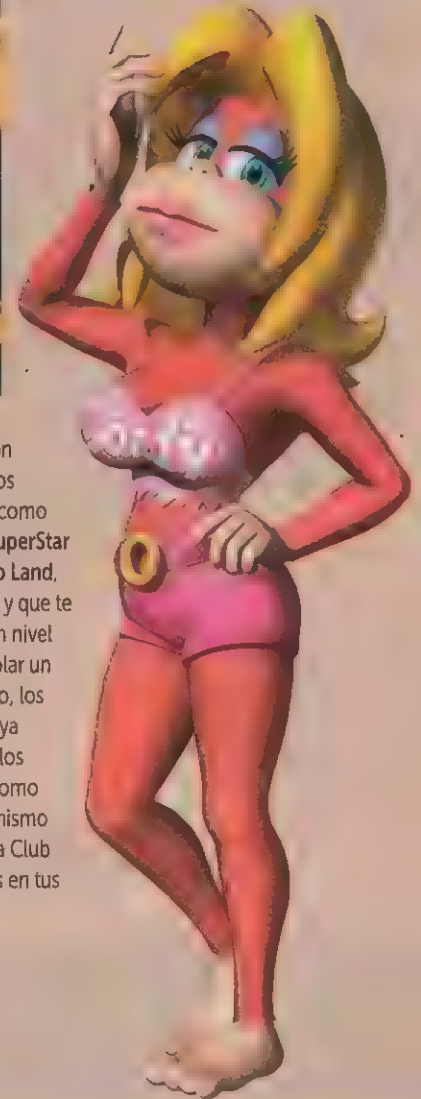
En posteriores juegos, Donkey incluso no sería el protagonista, sin embargo, los nuevos héroes daban frescura a las aventuras, de esta forma vimos como Diddy tomaba el protagonismo al lado de Dixie, y luego ella haría lo mismo

junto a su primo, Kiddy. De la trilogía original en general, para muchos, *Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest* es considerado como el mejor, por lo bien de su desarrollo y de la gran ambientación musical que se disfruta en todo momento.

En cambio, hay quienes criticaron la tercera entrega por la falta de carisma de Kiddy, sin embargo, el juego en sí es sólido en su desarrollo, así que no dudamos en recomendartelo.

Por supuesto, allí no termina la acción de los gorilas, hay múltiples juegos

donde contamos con su presencia, muchos de ellos deportivos como *Mario Kart*, *Mario SuperStar Baseball* o *Nintendo Land*, este último de Wii U y que te pone a prueba en un nivel donde debes controlar un carro de mina y claro, los *Game & Watch* que ya son un clásico para los coleccionistas, así como también lo es este mismo especial de la revista Club Nintendo que tienes en tus manos. ¡Disfrútalo!



¿Sabías que Wrinkly Kong es la esposa de Cranky y, por lo tanto, abuela del actual Donkey Kong?

Tu voz

El renacer de la serie Donkey Kong

Alfonso nos comenta

A través del correo electrónico, Alfonso nos comenta que el primer DK Country se encuentra dentro de sus favoritos de SNES, pues ofreció un verdadero cambio visual y auditivo.



Muchos personajes o series quedan en el olvido luego de ofrecer alguna entrega exitosa, otros han logrado tal aceptación, que se les puede considerar clásicos inmediatos y siguen vigentes.

En el caso de **Donkey Kong**, tuvo un impactante debut en arcadia, aunque su rol era de villano. Sin embargo, consiguió que los reflectores se fijaran en él, incluso los de los estudios Universal. En el NES vimos varias secuelas, algunas teniendo a su hijo como protagonista, pero poco a poco, el interés de los jugadores y de Nintendo hacia este enorme gorila, iba decreciendo.

En 1984, tres años después de la primera arcadia, sale DK3, y de allí no pasó nada (sin contar la reedición "Classic" de los dos primeros para NES) hasta que en 1994, los hermanos Stamper sorprendieron al mundo con **Donkey Kong Country**, título que revolucionaría el concepto de los juegos en Super Nintendo y que marcaría una nueva generación para la familia Kong.

A partir de ese momento, el protagonista sería un simpático gorila, nada que ver con el gruñón de las arcadias. La idea era reorganizar el concepto, así que fue **Donkey Kong**, nieto del de las arcadias,

el elegido para este reto. En lo personal, los primeros juegos fueron buenos, clásicos que nunca pasarán de moda, pero definitivamente, con la llegada de **Country**, **Donkey Kong** se volvió una institución y consiguió la aceptación de más jugadores. ¿Ustedes qué opinan?

En Facebook, Juan Jhony Alagon, Oliver AR, Marco Junior Puicon comentan que DCK es su mejor experiencia, mientras que otros como Sergio Díaz, Rikardo

Durán y Jeicob Segobia nos comentan que de la serie, el **DKC2** supera a todos, de hecho, según la encuesta, muchos lo consideran así. En cambio, **DKC3** fue el que menos reconocimiento -de la trilogía original- consiguió. Sin embargo, también sorprende ver que, a pesar de que **Donkey Kong Country: Returns** y **DKC: Tropical Freeze** son magníficos juegos, quedan por debajo de los hechos por Rare. Así que si no los han jugado, ¿qué esperan?

Diddy y Dixie hacen del rescate de DK, la aventura favorita de los fans



▲ En **DKC2**, Diddy tomaba el rol principal y vaya que lo hizo con grandes resultados.



@diego_5060



@MarlenSosa



@turymx

Revista CN

Destacados del mes

Te recomendamos



▲ amiibo

Conoce sobre los amiibo, figuras que también incluyen a DK.



▲ DKC: Returns

Retro Studios tuvo el reto de revivir la franquicia Country. ¿Lo jugaste?



▲ Mario Kart 8

DK domina las pistas antigravedad en la edición de Wii U.



▲ DKC: Tropical Freeze

Los Kong empuñan una aventura para vencer a los vikingos invasores.

Encuesta

¿Cuál entrega de la serie Donkey Kong Country es tu favorita?



▲ Diddy y Dixie conquistaron a los fans con su gran aventura.

[facebook.com/RevistaCN](https://www.facebook.com/RevistaCN)

Tuve que comprar la revista 2 veces por los pósters, están geniales gracias, y muchas felicidades por sus 23 años.

@Ferviof098



Lo mejor de Twitter



@Reddragon280

Muy buen podcast, me gustó mucho, se les notó más sueltos y hablando de temas del momento. like. espero el de la próxima semana.



@9108Edgard

Es maravilloso contar con una revista que nos mantiene tan actualizados a grandes y chicos. @RevistaCN



@migsantiago0v

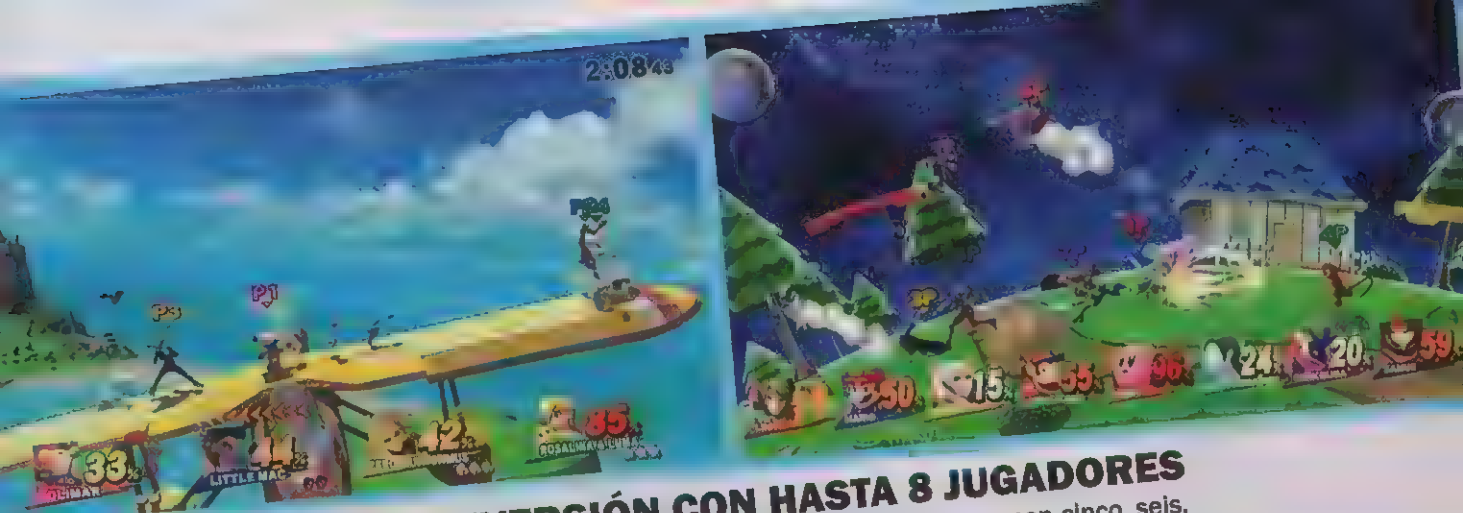
Hola! Compartan porfas wallpapers de Majora's Mask 3D, el arte que está liberando Nintendo está muy padre :D



Twitter
@RevistaCN



¡MÁS GRANDE QUE NUNCA!



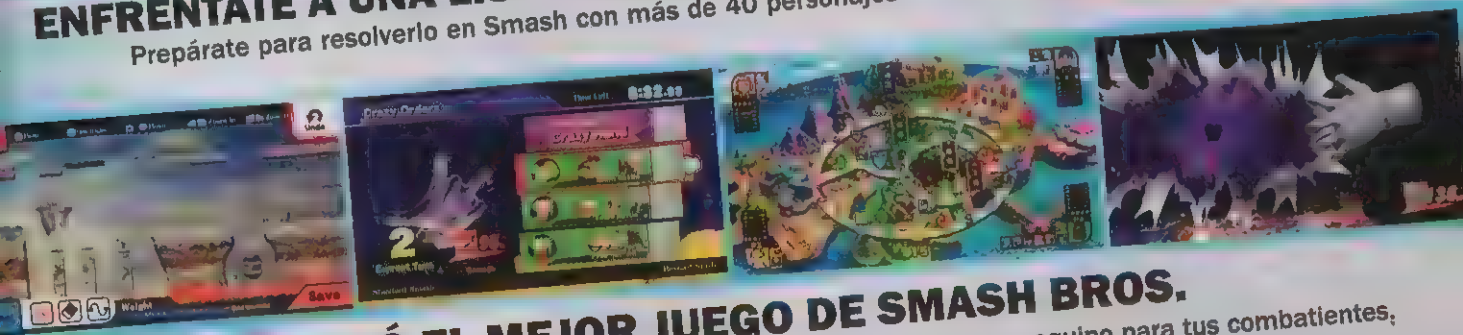
DOBLA LA DIVERSIÓN CON HASTA 8 JUGADORES

Si pensabas que jugar entre 4 personas era divertido, prueba ahora con cinco, seis, siete y hasta 8 jugadores. Batalla en línea en competencias multi-jugador local.*



ENFRÉNTATE A UNA LISTA GIGANTE DE PERSONAJES INCREÍBLES

Prepárate para resolverlo en Smash con más de 40 personajes nuevos y clásicos para elegir.



YA LLEGÓ EL MEJOR JUEGO DE SMASH BROS.

Crea y comparte tus propios escenarios, desbloquea nuevas personalizaciones y equipo para tus combatientes. Compíte en desafíos desarrollados por Master Hand. Vence ingeniosamente a tus oponentes en el nuevo modo juego de mesa Smash, y mucho más.



¡RESUÉVELO EN
Smash!

¡BÚSCALO YA!

SOLO PARA

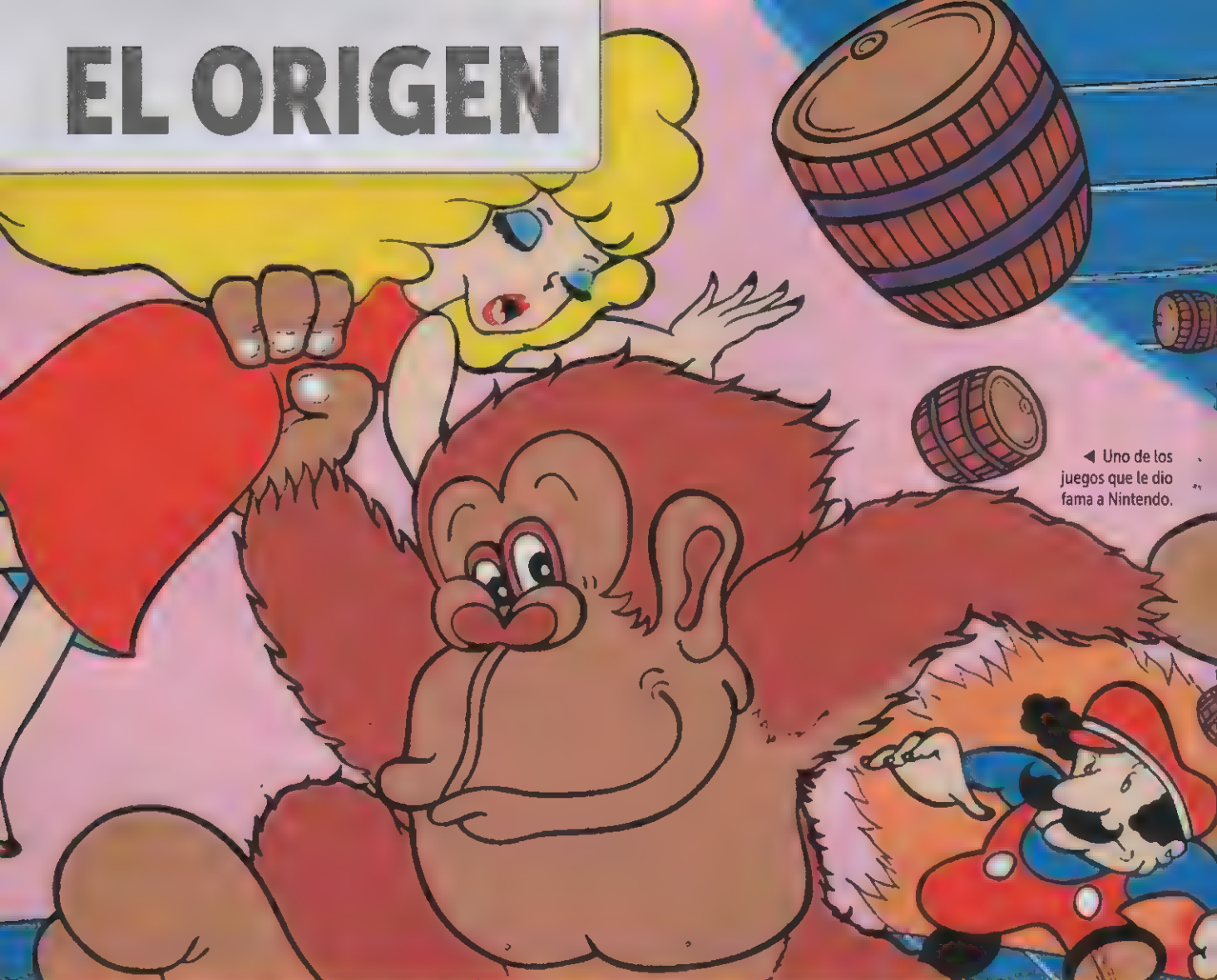
Wii U

Nintendo

*Es posible que necesites accesorios adicionales para el modo multi-jugador. Juego, consola y algunos accesorios se venden por separado. No todos los juegos están disponibles en el modo para 8 jugadores. Es necesario conexión de internet de banda ancha para el uso de las funciones en línea. Para mayores detalles visita support.nintendo.com

© 2014 Nintendo. Original Game © Nintendo/FAL Laboratory, Inc. Characters © Nintendo/FAL Laboratory, Inc./Pokémon Creators Inc./GAME FREAK Inc./SHIGESATO ITADA/PE Inc./INTELLIGENT SYSTEMS/SEGA/CAPOCOM CO., LTD./BANDAI NAMCO Games Inc./MONOLITH SOFT. Nintendo properties are trademarks of Nintendo.

EL ORIGEN



◀ Uno de los juegos que le dio fama a Nintendo.



Clásico de arcadia

Los años ochenta fueron la cuna para múltiples fanquicias, una de las más destacadas es Donkey Kong

Donkey Kong es un personaje muy querido por los fans e incluso, aquellos que no son afectos a los juegos de video, también lo ubican fácilmente.

El malhumorado DK

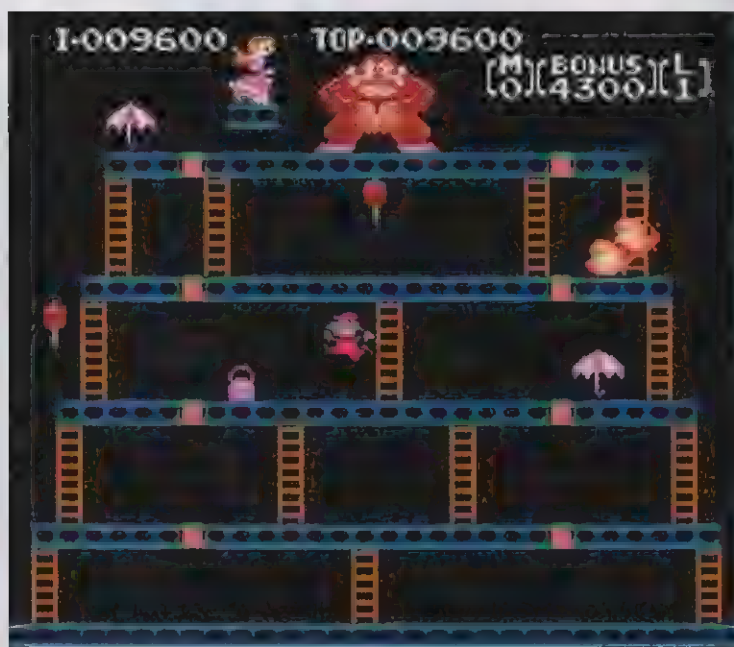
En un principio, surgió como un villano y enemigo de Mario, o por lo menos así lo percibimos, pues en la arcadia de 1981, aparecía el enorme

gorila en la cima de una construcción, arrojando barriles, bolas de fuego y martillos al pequeño personaje de traje rojo (conocido simplemente como Jumpman en ese entonces).

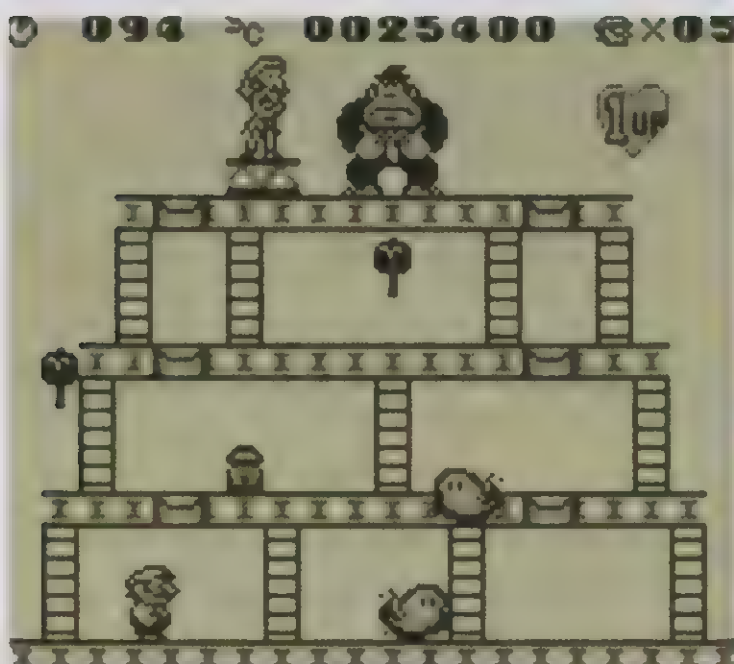
El juego, creado por Shigeru Miyamoto, se volvió un ícono de las arcadas y ganó tal popularidad que incluso Nintendo fue demandado por los estudios Universal por que Donkey

Kong compartía muchas similitudes con King Kong, personaje de la película homónima que también se volvió referencia en su género.

Nintendo salió bien librado de dicha situación y es por ello que todavía continuamos disfrutando de las hazañas de este carismático gorila. Años después conocimos Donkey Kong Circus, el primer Game & Watch a color,



▲ Donkey debe evitar que Jumpman llegue a la cima y rescate a Pauline.

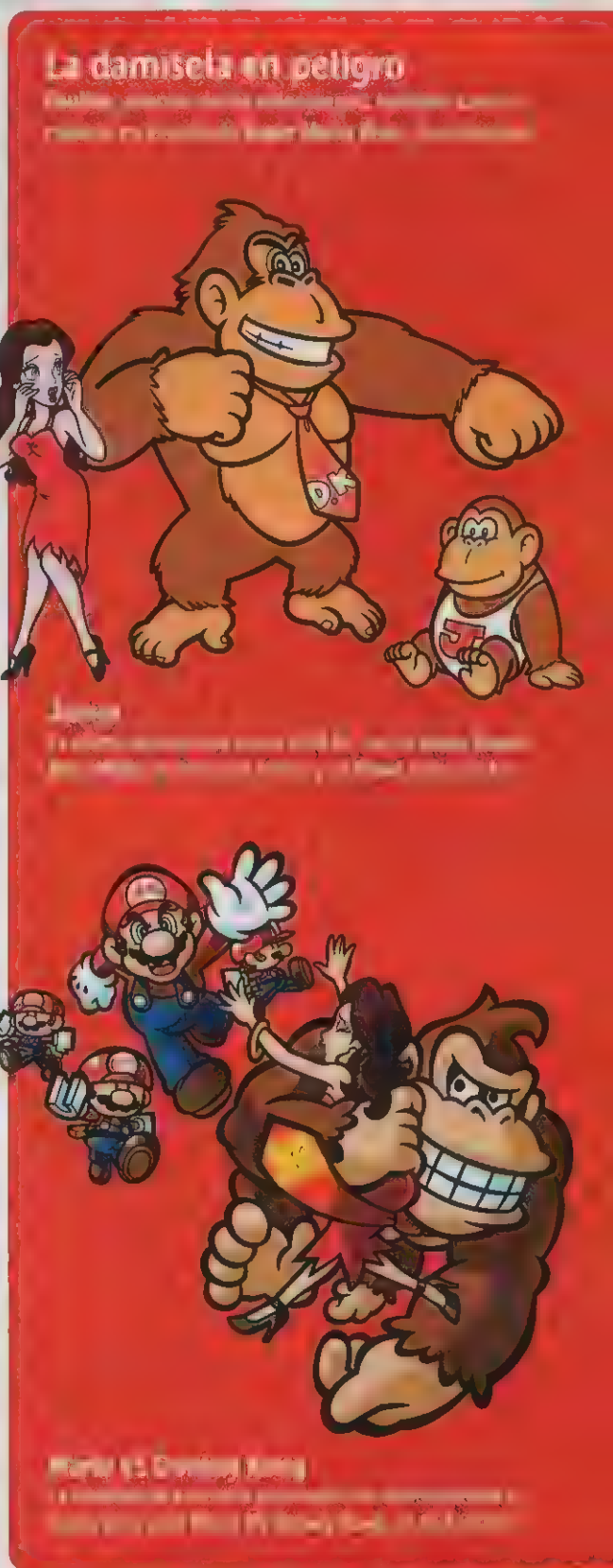


▲ En 1994 hubo un remake para Game Boy, aquí DK ya usa corbata.

allí vemos a Mario someter a Donkey en múltiples pruebas y desafíos circenses, este juego se considera la precuela de DK, y ahora es toda una obra de colección que atesorarían los grandes coleccionistas.

Más adelante conocimos a Junior, el hijo de Donkey Kong (o Cranky, como se le conoce actualmente), él fue el protagonista de la secuela de

DK en 1982 y el objetivo era rescatar al gorila a quien Mario mantenía cautivo. Aparecieron algunas otras secuelas; pero poco a poco la fama se iba extinguiendo, hasta que Mario cambió su concepto y se generó su propia aventura, inicialmente como Mario Bros., donde ya aparecía Luigi y después como Super Mario Bros., a partir de entonces, el máximo enemigo sería el rey Bowser.



▼ La serie Country fue el despegue para el actual héroe gorila.



◀ Diddy es un buen asistente.

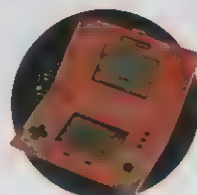


▲ En la aventura, los escenarios son espectaculares.

Los años pasaron y fue hasta que Rare formó una aventura espectacular donde **Donkey Kong** quedó perfecto como protagonista. Esto marcó el regreso de este personaje, aunque no necesariamente fue el mismo, pues en Nintendo decidieron que el actual **DK**, el de la corbata, fuera el héroe. Muchas cosas se dicen del origen de

este gorila, algunos pensaban que se trataba de Jr., quien luego de múltiples aventuras, tomaba un rol protagónico mucho mayor. Sin embargo, no se trata de aquél pequeño de playera blanca; el nuevo **Donkey Kong**, de acuerdo a la nueva línea, es el nieto de **Cranky** y **Wrinkly** y, por consiguiente, hijo de **Donkey Kong Jr.**

Ahora, **DK** ya goza de gran renombre, la gente lo conoce y sabe que sus aventuras son sinónimo de entretenimiento, desafío (los **Country** son considerados de los más difíciles, en especial **Tropical Freeze**) y, claro, de los que gozan de exquisito *soundtrack*, por lo que si tienes alguno de estos juegos a la mano, ¡no lo dejes pasar!



▲ Los **Game & Watch** también tuvieron versión de **DK**.

La serie Donkey Kong Country demuestra que los juegos de acción en 2D, siguen vigentes

Esperada reunión de los Kong

Los cuatro valientes deben luchar por recobrar su isla



Donkey Kong: Tropical Freeze (Wii U)

Cranky se une a la batalla para enfrentar a un grupo de vikingos invasores que congelaron la isla Kong, justo en el festejo de su nieto.



PROFILE

Diddy Kong

Valiente aliado de Donkey quien ganó fama e incluso consiguió su protagonismo

Pequeño pero valiente

El pequeño pero valiente Diddy Kong



Donkey Kong Country

(SNES, 1994)

Los kramlings lo encerraron en un barril para saquear la bóveda de bananas.

Donkey lo rescata y juntos comienzan una aventura para recuperar su tesoro.

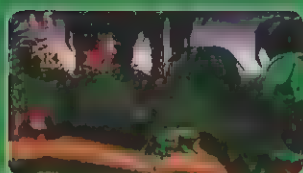
Donkey Kong Country: Tropical Freeze

(Wii U, 2014)

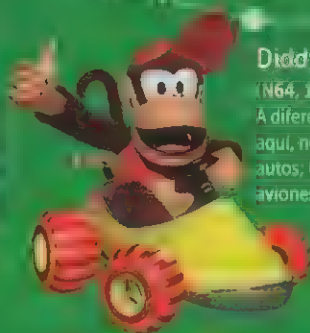
El equipo original se reúne, pero también lo acompañan otros héroes.



I'm Diddy! Ooh Ahh!



▲ Diddy es más ágil que Donkey, pero sus ataques no son tan fuertes.



Diddy Kong Racing

(N64, 1997)

A diferencia de Mario Kart aquí, no sólo controlas autos; también manejarás aviones y lanchas.



Mario Sports Mix

(Wii, 1991)

En esta colaboración Nintendo-Square, Diddy compete en hasta cuatro distintos deportes.



Diddy Kong Racing

Pequeño gran héroe

Simpático personaje perteneciente a la familia Kong y fiel compañero de Donkey en la primera entrega de la serie Country. Se caracteriza por utilizar playera y gorra roja. Una de sus habilidades es girar o rodar, para atacar a sus oponentes.

En Donkey Kong Country: Returns, una pistola que arroja cacahuates;

en Donkey Kong Country: Tropical Freeze, un avión de combate.

Kong Country: Returns y DKC: Tropical Freeze

además lo hemos visto en Super Smash Bros. Brawl, como en la versión de Nintendo 3DS.

El pequeño pero valiente Diddy Kong, tal, que Rare decidió darte el estelar en

Donkey Kong Country: Returns y Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Diddy Kong, quien mientras disfrutaba de sus

aventuras en la serie animada de televisión, compartiendo créditos con Donkey Kong

de carreras, muchos llegaron a pensar que se trataría de un vil clon de Mario Kart, sin embargo, los creativos de Rare lograron un buen *gameplay* para que brillara por sí mismo y vaya que lo consiguieron, incluso, es considerado como una de las mejores versiones de Mario Kart.

En Donkey Kong Country: Returns, la cual se lanzó en 1994, Diddy Kong

compartió el protagonismo con Donkey Kong en la serie animada de televisión.

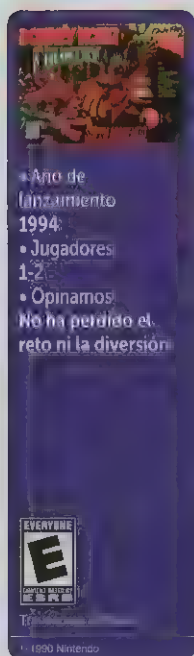
Diddy también apareció en la serie animada de televisión compartiendo créditos con Donkey Kong

► ¡El sueño de
Miyamoto hecho
realidad!



Donkey Kong Country

La cúspide del Super Nintendo



La maravillosa consola de 16 bits de Nintendo. Nos regaló varios de los juegos más memorables de todos los tiempos, incluso cuando el medio daba por terminado su ciclo de vida y se enfocaban en otras consolas, demostró que aún tenía mucho que ofrecer, gracias a uno de los estudios más emblemáticos que se puedan recordar, claro está que hablamos de Rare.

En esos años, mediados de los noventas, Nintendo tenía abandonado completamente a Donkey Kong, prácticamente sólo lo recordábamos por que aparecía en Mario Kart, pero

no había tenido un juego propio desde el NES, le faltaba dar ese salto para ser considerado entre los grandes de la compañía.

Tal responsabilidad, se le dio a Rare, el equipo inglés que había sido responsable de juegos como Battletoads, sería este pequeño estudio el que daría a Donkey Kong nueva vida.

Sin saberlo en ese momento, estaban a punto de escribir con letras de oro, su nombre en la historia de los videojuegos, pero más importante aún, de ganarse el corazón de los jugadores.

Llevaron al personaje al género más popular y típico de un videojuego (aunque ahora se crea lo contrario), hablamos de las plataformas en 2D.

Viendo obras como Super Mario World, Yoshi's Island, era difícil pensar que pudiera llegar algo más grande, pero llegó, un salto impresionante.

Donkey Kong Country arribó al SNES sin esperarlo, nadie se imaginaba lo que estaba desarrollando Rare, pero al verlo en pantalla, esos hermosos gráficos 3D, sabíamos que el futuro había llegado, que jugábamos con poder.

¿Qué fue lo mejor de este juego? Que era tan sólo el inicio de algo muy grande para Nintendo y Rare, una mancuerna como nunca se ha visto.

La primera entrega desta serie cambió el mundo de los videojuegos por completo

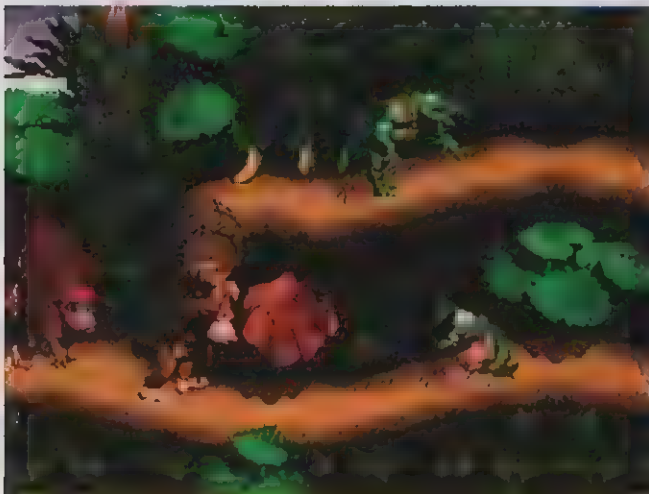
► En cualquier parte puede existir una fase secreta.



▼ Todo se puede solucionar con un buen barril.



▲ Los Kremllins con un golpe tienen.



▲ Estas abejas pueden terminar con la diversión.

El salto tecnológico que se dio con este juego fue enorme, como pocos. En Rare se apoyaron de computadoras Silicon Graphics, las más poderosas de la época, para lograr los gráficos en 3D con pre render, que no se habían visto ni en consolas más "poderosas" que el Super Nintendo. Pero ahí no paraba la cosa, el proyecto también se basó en la investigación y convivencia con gorilas,

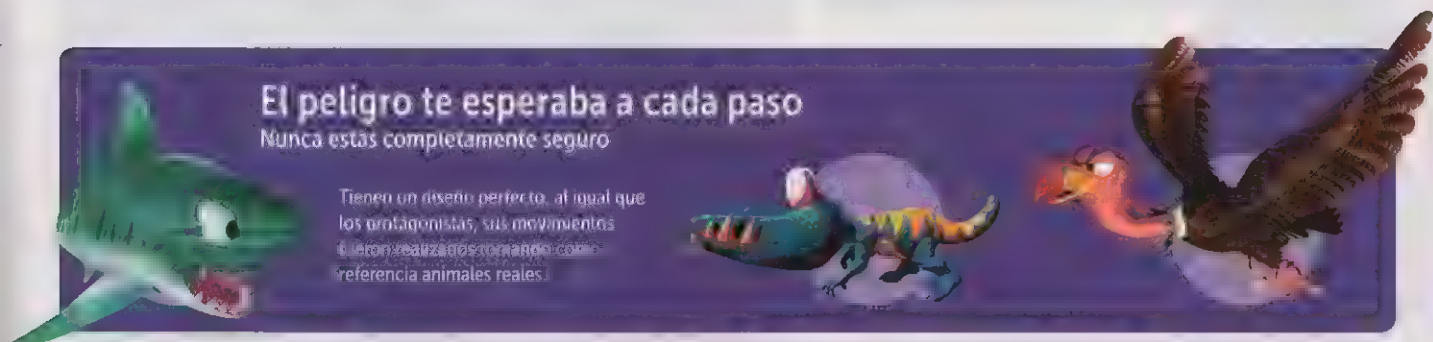
esto para que los movimientos de los personajes en pantalla, tuvieran mucho más realismo.

Ya que hablamos de los personajes, en ese aspecto, también Rare revolucionó la serie. Además de darle una personalidad a Donkey, integró nuevos héroes, como es el caso de Diddy Kong, compañero de aventura de Donkey.

También recordamos a Candy Kong, Funky Kong y Cranky Kong. Todos te ayudaban de diferentes formas a lo largo del juego, siendo Candy la más visitada, porque ella era la que te guardaba tus avances. Pero todo esto era tan sólo la punta de un iceberg enorme que nos dejaría helados en cada minuto de juego, demostrando su belleza en diseño y gameplay

El peligro te esperaba a cada paso
Nunca estás completamente seguro

Tienen un diseño perfecto, al igual que los protagonistas, sus movimientos fueron realizados con una gran referencia animales reales.



Ayuda de la jungla

Conoce a tus amigos

King K. Rool

El enemigo final del juego, fuerte, veloz y con una que otra carta bajo la manga

Minky

Ideal para llegar a lugares altos, pero no muy cómoda para correr

Enguarde

Este pez espada, no sólo te ayuda a nadar más rápido, también a atacar.

Ramby

La fuerza bruta responde al nombre de este rinoceronte

Expreso

Para ciertos momentos en los que necesitas volar, ésta es la respuesta



▲ Todo esfuerzo, tiene su recompensa.

Lo mejor de todo, es que no se quedaba sólo en un juego que se veía bien, también se jugaba de forma excelente y ofrecía un reto que en su tiempo, no se había visto. Debías terminar con los planes de King K. Rool de robarse tus bananas, pero además, para demostrar que eras un verdadero videojugador, tenías que encontrar las fases de *bonus*

ocultas en cada escena. Cuando lo hacías, aparecía un signo de admiración al final del nombre del nivel, de este modo ya sabías que tenías todo.

Al hacer lo anterior, reunías un porcentaje de juego, muchos pensaron que el máximo, como la lógica indicaría, sería 100, pero estamos hablando de Rare, una compañía que de la mano de los hermanos Stamper (Chris y Tim), iban siempre contra las leyes de la lógica.

El máximo porcentaje posible en el juego, era el 101% pero para conseguirlo, debías buscar muy bien, literalmente en los lugares menos pensados para obtenerlo.

La estructura de los niveles, siempre fue perfecta, con una curva de dificultad adecuada, alcanzando su punto máximo en los escenarios de minas y con las peleas finales, pero nunca fue frustrante, siempre era un desafío.

Otro punto importante para el éxito de este juego, era la música. Ya desde esos años, Rare comenzaba a despuntar en ese apartado, no porque las melodías estuvieran bien en el escenario, sino porque iban más allá de sólo ser un fondo musical. Te acompañaban en tu mente durante todo un nivel, en el que podías dejar el control a un lado y escuchar simplemente la hermosa melodía, que además de todo, invitaban a la reflexión.

Los barriles, ícono de la serie, aparecen con nuevas funciones muy divertidas



◀ Todo consejo es bueno para avanzar.

▼ Los niveles acuáticos son muy relajantes.



Muchas veces debes observar las formaciones de bananas para guiarte

Escribir de **Donkey Kong Country**, es hacerlo de una de las máximas obras jugables y artísticas como videojuego que hayamos visto en todos los años de esta industria.

Es una de esas piezas de colección que todo mundo debería tener en su casa, esperando por otra partida después de un día pesado en la que nos perdamos

en sus maravillosos niveles, siempre guardando secretos, que nos hacen volver una y otra vez, no importa que tenga ya más de 20 años desde su lanzamiento, es un videojuego en su estado más puro, cuyo único propósito es divertir, regalar sonrisas, gritos y una que otra cara de sorpresa cuando nos topamos con sus enigmas. En pocas palabras, una obra de arte.

Si puedes jugarlo en Super Nintendo, no te lo pienses mucho, es una de las mejores experiencias que puedes tener como videojugador, aunque seguramente dentro de poco estará disponible en la eShop de Wii U, como pasó en Europa.

Todos amamos los **Donkey Kong Country** de Retro Studios, pero los responsables de dar ese cambio al personaje y de que represente un gran ícono en la actualidad, todo eso, se lo debemos a Rare, que con visión y talento, ayudaron a Nintendo a recuperar a **Donkey Kong**, porque honestamente, hasta antes de eso, estaba completamente olvidado. Ojalá algún día, Rare regresara junto a Nintendo

También para llevar

Además de la versión para Game Boy tradicional, tuvimos una para Advance, con mejores gráficos.



La diversión no para Juégallo en todas partes

Tuvimos la suerte de tener una adaptación al Game Boy de este juego, una auténtica sorpresa por parte del equipo de Rare.

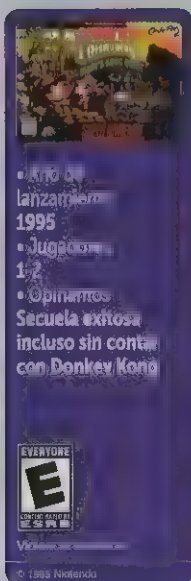


Este simpático cerdito, era exclusivo de las entregas portátiles. ¿Te imaginabas ver un cerdo volar?

▼ El debut de Dixie como coprotagonista en la serie Country.

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

El surgimiento de un nuevo dúo dinámico



Rare consiguió un magnífico acierto con la renovación del concepto de **Donkey Kong**, a tal grado que **-Country-** podría considerarse como uno de sus mejores desarrollos hasta la fecha.

Tan bueno resultó el primer **DK Country**, que justo un año después llegó la secuela, la cual confirma que no todas las segundas partes son malas, es más, podría decirse que superó las características de *gameplay* y diversión que nos ofreció el original.

Y... ¿dónde está el héroe?

Luego de vencer a King K. Rool y a su banda de maleantes, **Donkey** disfrutaba de un merecido descanso en la tranquilidad de la playa; pero, por desgracia, su quietud fue interrumpida cuando sus malvados enemigos, el grupo de los **kremling**, lo toman por sorpresa, llevándose como prisionero a la peligrosa **Crocodile Island**.

Poco tiempo después, **Diddy** y el resto de los **Kong**, encuentran una carta firmada por el mismísimo **King**

K. Rool, donde les confirmaba la captura y que si querían ver de vuelta al gorila, le tendrían que dar a cambio todas las bananas almacenadas en la cueva... botín que previamente habían rescatado **Donkey** y **Diddy** de las garras del rey pirata.

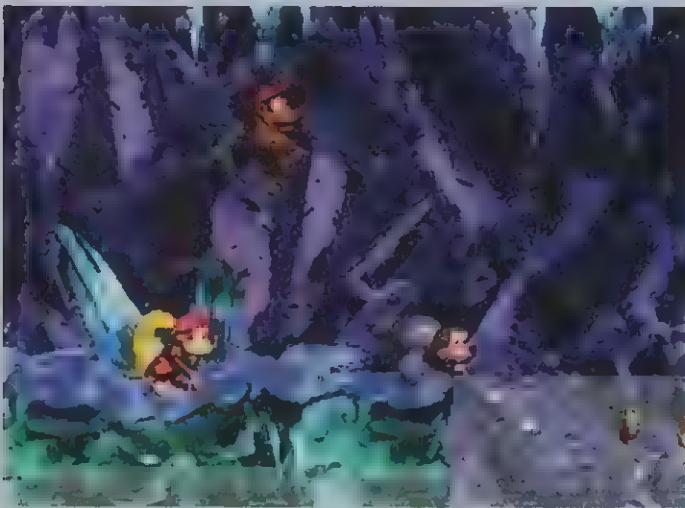
Diddy y Dixie al rescate

Lógicamente, los **Kong** no van a dejarse intimidar, menos aún por un villano a quién ya le habían pateado el trasero previamente, así que **Diddy** decide ir a rescatar a **Donkey** y con é,

Para salvar al héroe de la familia Kong, deberás cruzar a través de una serie de peligrosas misiones



▲ Los niveles de carros de mina siguen presentes.



◀ No olvides tomar las bananas del escenario.

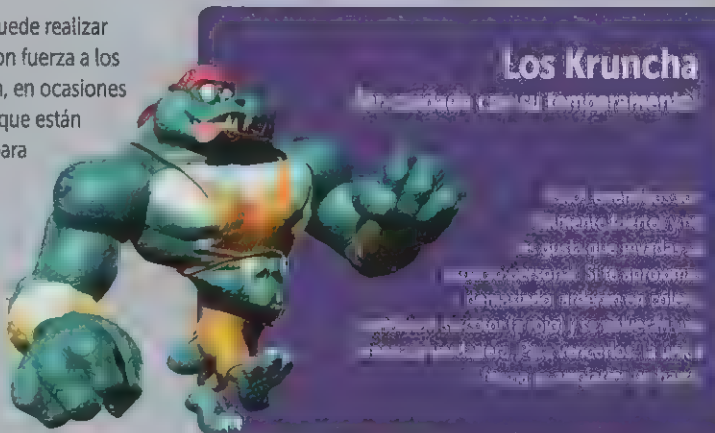
▲ Quién diría que el héroe sería capturado.

irá la simpática Dixie, quien le ayudará a cruzar todos los peligros de los retadores n'veles, al valerse de las habilidades especiales, como el hecho de poder volar por un lapso de tiempo al usar su rubia cabellera como hélices, así como también será de gran utilidad para aniquilar a cuanto enemigo se ponga en tu camino

el objetivo, muy útil para entrar a los *bonus*. A lo largo de los niveles, encontrarás cuatro diferentes letras que forman la palabra K-O-N-G, al reunir las, ganarás una vida extra, sólo que no pienses que será una tarea sencilla, pues algunas no se encuentran a simple vista. Otro modo de obtener

dicha vida, es conseguir 100 bananas, éstas las encontrarás ya sea individuales o en grupos de cinco. Por su parte, las monedas con imágenes de bananas serán de utilidad para comprar objetos de las tiendas, en cambio, si lo que quieres es entrar en la zona Lost World, deberás juntar las Kremkoin

Por su parte, Diddy puede realizar un giro que golpea con fuerza a los enemigos. Ahora bien, en ocasiones verás ciertos objetos que están fuera de tu alcance, para llegar a ellos, Diddy cargará a Dixie para luego arrojarla hacia



► A ellos los encontrarás en Castle Crush.



REVIEW Super Nintendo

Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

► Juntar las monedas de cada nivel.

¡Familia llena de aventuras!
Siempre están dispuestos a enfrentar algún reto



Tres grandes héroes que siguen vigentes luego de más de dos décadas de tradición.



A los kong también les gusta divertirse
Otros de los talentos de Dixie es tocar la guitarra.



▲ Agarra los barriles con el cabello de Dixie y arrójalos a tus rivales.

Personajes de soporte

En la versión
Donkey Kong
Country 2 de
GBA, Funky
Kong también te
ofrecerá pruebas
de vuelo.



Criaturas de apoyo

Así como antes, en Diddy's Kong Quest tienes el apoyo de algunos aliados, como Rambi (rinoceronte), Enguarde (pez espada), Squawks y su similar Quawks (loros), Ratty (vivora), Squitter (araña), Clapper (foca); así como Expresso (avestruz) y Glimmer (pez).

La araña Squitter utiliza su telaraña para golpear a los enemigos o crear plataformas resistentes

Ellos aparecerán ocasionalmente en ciertos niveles, ofreciéndote sus habilidades para cruzar zonas peligrosas o completar objetivos que los Kong no podrían por sí mismos.

Algunos de estos asistentes sustituyen a otros del primer Donkey Kong Country,

tal es el caso de Ratty, quien reemplaza a la rana Winky. Otros como Squawks ya son viejos conocidos, pero modifican sus habilidades o comportamiento; ahora él será capaz de cargarte y conducirte a sitios elevados, incluso será capaz de arrojar objetos a los enemigos para noquearlos.

Consigue el 102%

¿Recuerdas que Rare puso como meta el 101% para tener todo el juego completo en Donkey Kong Country? Fue detalle curioso que se mantiene en la secuela, sólo que ahora debes juntar el 102% si quieres sacarle todo el provecho al juego.

Para lograrlo, necesitas encontrar todos los niveles de bono de cada misión (notarás que lo completaste al ver un signo de admiración en la ubicación de cada zona del mapa principal). No creas que será una tarea fácil, pero algo sí es seguro, el juego es tan bueno que disfrutarás jugarlo cada vez,

incluso si ya conseguiste el máximo de objetivos. Y ya que hablamos de logros importantes, ¿qué tal la música? La banda sonora de Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest fue compuesta por David Wise, talentoso inglés, quien desde 1986 ha trabajado en temas para juegos de video (Slatom). Él ya participó

► Paga a Klubba con kremkoin para llegar a Lost World.



▼ Encuentra la mejor forma de noquear a tus enemigos.



▲ Listos para rescatar a Donkey Kong.



antes en el OST del original DKC. Sin embargo, la inspiración que tuvo al componer la música de esta secuela fue espectacular y dio paso a la que muchos consideran como la mejor en toda la serie.

Como dato curioso, en la única entrega donde no participó Wise fue en DKC Returns, pues allí los temas corrieron por cuenta de Kenji Yamamoto, el mismo que se encargó de ponerle audio a la trilogía Metroid Prime y, aunque lo hizo bien, los fans y nostálgicos de la serie seguían encantados con el estilo de Wise, por lo que Retro Studios decidió traerlo de regreso para DKC: Tropical Freeze.

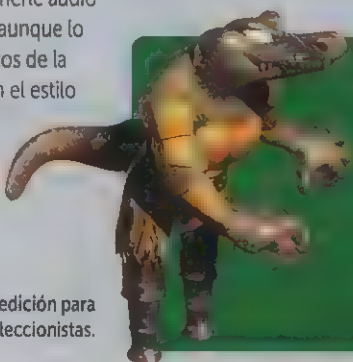
En conclusión

Cuando los desarrolladores le imprimen dedicación y cariño a sus trabajos, se logran obras maestras que superan el paso del tiempo. DKC2 es una de ellas, ya que lo bien elaborado del *gameplay*, así como las múltiples acciones que debemos realizar para completar cada objetivo de la aventura, nos aseguran múltiples horas de entretenimiento.

Recuerda que también hubo una versión portátil para Game Boy Advance que, aunque en esencia se mantiene similar, sí tiene algunos cambios mínimos que no alteran su concepto.

▲ Funky Flights te permitirá regresar a niveles anteriores.

Sin lugar a dudas, la serie **Country** es un pilar en la evolución de los videojuegos. ¿O qué opinas?



► Una edición para coleccionistas.





Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!

Nueva pareja para una gran aventura

La última parte de la trilogía original también fue la más polémica. Todos esperaban el regreso de Donkey Kong, porque a pesar de llevar su nombre en el título del juego, sólo en la primera entrega fue personaje jugable, en las dos posteriores, fue solamente la víctima a rescatar.

En lugar del gran héroe, tuvimos a Dixie Kong y a un nuevo compañero, Kiddy Kong, el bebé de la familia, que a pesar de su corta edad, tiene gran fuerza.

Muchos tomaron cierto rencor contra este personaje, y por ese detalle no jugaron o no disfrutaron como debieron este título, pero lo cierto es que objetivamente, es un juego completo

en todo sentido, con conceptos bien definidos y adaptados para el género de plataformas en 2D, que incluso hasta la fecha, no se han vuelto a ver.

La base del trabajo, es el equipo. Se puede jugar de forma individual,

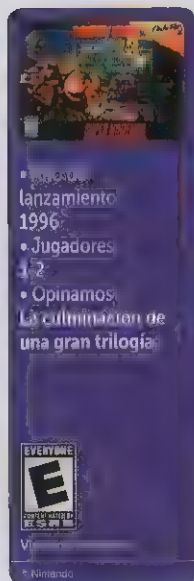
Kiddy, es la fuerza del equipo, no sólo al momento de golpear, también para lanzar a su compañera en situaciones clave, situación que debes aprovechar.

Pero no se queda sólo ahí el trabajo realizado por Rare en esta entrega. Se

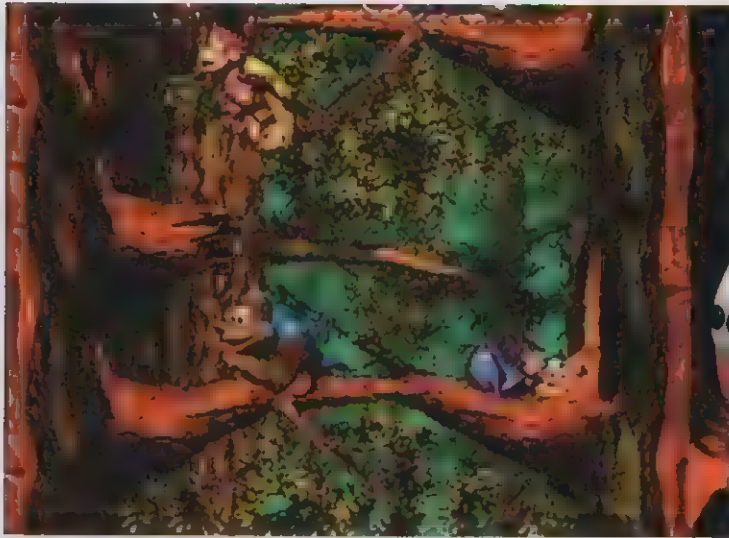
Yoshi hace su debut en este juego, y se ha convertido en todo un favorito de los fans

es decir, con un sólo personaje, pero para lograr encontrar todos los secretos, es necesario usar las habilidades de cada uno. Dixie puede saltar más alto además de que con su cabello, flota por unos instantes valiosos, mientras que

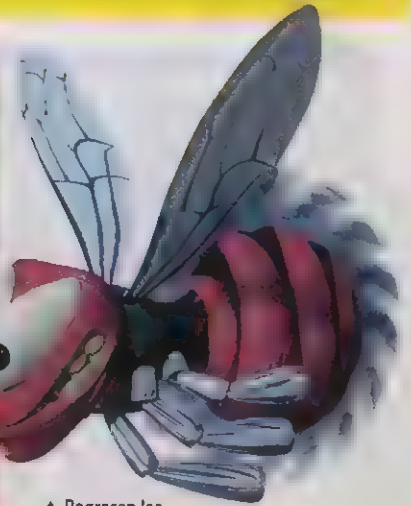
nota que ya eran unos maestros en los gráficos con pre render, logrando paisajes asombrosos, que muchas veces ocasionaban que perdiéramos una vida por estar distraídos viendo los elementos que nos acompañaban.



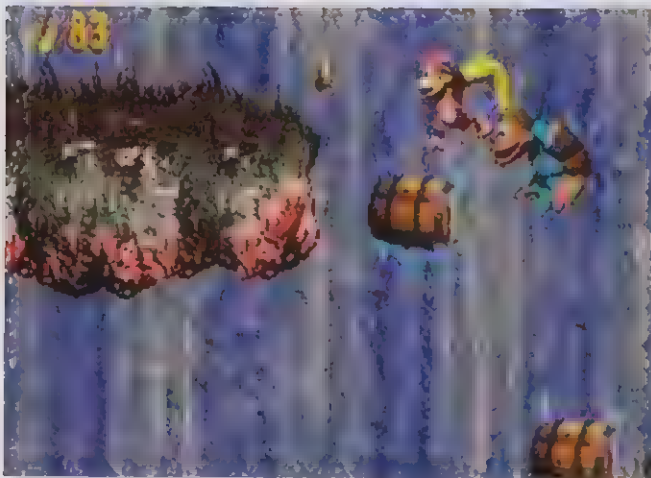
► En todos los escenarios, encontrarás una salida.



▼ Un salto mal pensado, y estarás muerto..



▲ Regresan las abejas, pero con mejoras.



Pero no todo se queda en hermosos gráficos, como pasaba con los juegos de Rare, era sólo un complemento.

La estructura de los niveles es ingeniosa, atrevida, en ocasiones resulta un golpe a tu cerebro por lo enredada que puede ser, pero también, un descanso a la monotonía que muchas veces, tenemos impuesta.

Las monedas como siempre, tienen un porcentaje importante para el final del juego, demuestran que tan buen videojugadores eres, pero para esta aventura, los desarrolladores decidieron agregar otro elemento más a las fases de *bonus* que ya conocíamos, nos referimos a las Banana Birds.

Estas simpáticas aves que podemos encontrar en ciertos lugares ocultos, nos son de mucha ayuda si queremos

conocer el juego en su totalidad. Al llegar a las cuevas donde se encuentran, lo único que debemos hacer para ganarlas, es seguir la secuencia correcta en las luces de unos cristales, que corresponden a los botones del control. Comienzan fácil y terminan siendo complicadas.

En todos los juegos de la serie, existen muchos animales que nos ayudan dentro de los niveles, pero fuera de ellos, siempre eran Kongs, hasta esta versión, en la que para transportarnos entre muchas otras cosas, necesitamos la ayuda de varios osos, a los que les pagamos con monedas especiales.

▲ Todo en la vida, cuesta, hasta en los videojuegos.

▼ Busca la forma de perforar su defensa.



Personajes muy curiosos

Amigos o enemigos, todos tienen su estilo



Kremling Bazooka

Te ataca a distancia y no se mueve nunca de su ubicación, es fácil de derrotarlo

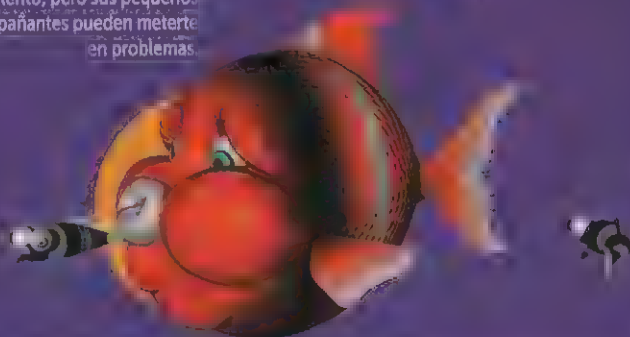
Kuff 'n' Klout

Una pareja que jamás verás de forma solitaria, son un peligro al saltar



Bounty Bass

Es lento, pero sus pequeños acompañantes pueden meterte en problemas



Banana Birds

Si juntas a todos, tendrás una enorme sorpresa para el final



▼Cada segundo cuenta para reunir las estrellas.



El juego está plagado de detalles para los seguidores de Nintendo. Si bien en Donkey Kong Country 2 se pueden ver elementos de series como Zelda o Sonic, aquí también se disfrutaban de esos complementos, como es el caso

de la casa de Wrinkly, lugar donde guardas tu avance en ciertos momentos de la aventura. Resulta que cuando llegas a este lugar, ves a la simpática criatura jugando en su televisión muy concentrada, situación que no es extraña, ya que tiene un Nintendo 64.

Tenemos que recordar que el juego salió casi a la par del lanzamiento de la consola casera de Nintendo, por lo cual, muchos deseábamos tener la nueva máquina en nuestra casa, y escuchar la famosa melodía de Super Mario 64 en tu SNES al mismo tiempo que ves el control y la consola en manos de un personaje, por lo que resultaba muy emocionante, sobre todo si estabas por adquirir la nueva generación.

Detalles como estos, tenía demasiados, pero existían muchas otras cosas que te mantenían jugando, como el desafío que te proponía, que en ocasiones, podía volverte loco.

Los enemigos finales de cada mundo, eran no sólo enormes, sino también muy innovadores en su diseño, te hacían pensar bien en lo que ibas a realizar en pantalla antes de hacerlo.

La música, como en toda la serie, se mantuvo en lo más alto de la consola, con melodías memorables, que recordamos sobre todo al final del juego, cuando la emoción y la acción se salen de control por las circunstancias que enfrentarás.

¿Crees que el máximo porcentaje del juego sea 103%? Descúbrelo tú mismo

REVIEW Super Nintendo Donkey Kong Country 3: Dixies Kong's Double Trouble!



◀ Los eternos barriles son tu mejor aliado contra los jefes.

▼ Aprende a observar bien el escenario.



◀ Todos los enemigos tienen una rutina.

No podemos decir que sea el peor juego de la serie, porque realmente, la trilogía no tuvo juegos malos, pero por otro lado, si fue el menos popular, esto debido a que como ya comentamos, el Nintendo 64 se encontraba ya en el mercado, ocasionando que muchos se perdieran de esta joya.

Kiddy fue el más perjudicado de todo esto, no sólo fue tachado de ser un personaje sin gracia (que la tiene y mucha), sino que además de eso, ya no tuvo otra aparición en la serie.

Si fuiste de ese grupo que le dio la espalda a este juego, no te sientas mal, aún puedes regresar al camino correcto y darle una oportunidad, ya sea en Super Nintendo o bien, en Game Boy Advance, donde tiene su mejor adaptación. Te darás cuenta de que te perdiste de una obra de

arte para los títulos de plataformas, que llevaba al Super Nintendo a sus límites, dejándonos con muchas dudas respecto a su futuro, es decir, muchos hubieran preferido que la saga continuara en SNES y no en N64.

A veces lo mejor para disfrutar los videojuegos actuales, lo mejor es recordar de donde vinieron todas las ideas que ahora se aplican, Donkey Kong Country 3 representó un gran

avance, con conceptos que e ideas bien aplicados, que muchas series deberían mirar para saber como resucitar a un personaje. No sabemos por qué, pero nos acordamos de Sonic ¿Tu no?

Un título que sin importar tus gustos o edad, debes conocer.

▼ Siempre son de gran ayuda los animales.

¿Volverá?

Nadie sabe de su futuro

Kiddi Kong

Amado por unos y odiado por otros, pero lo cierto es que cuando decides darle una oportunidad, te das cuenta que es un gran personaje, ojalá pronto lo veamos de regreso en alguna aventura.



Donkey Kong

Su versatilidad, lo ha llevado a conquistar múltiples retos



SNES 1995

que haya dicho que
no hay escuela buena,
seguro no jugó DKC2



N64. 1999

Nintendo optó por usar el
amarillo para este cartucho.
¿Lo tienes?



SNES, 1994)

Rare presentó a Donkey y a Diddy como los héroes principales, quienes debían enfrentar a King K. Rool, para recuperar sus bananas.

(GBA, 2004)

El actual DK ahora se enfrenta a Mario, tal como ocurrió en la arcadia de 1981



Luego de que el gruñón de Cranky tuviera sus grandes años dorados en los juegos de video, llegó el momento de que otro miembro de la familia tomara su lugar como el estelar en los reflectores de Nintendo.

Así, con la serie **Donkey Kong Country** debutó el gorila que hoy todos conocemos y que nos ha brindado múltiples títulos de acción, aventura

deportes e incluso ritmos. De esta

Beat y Donkey Kong, juegos donde
y daban versatilidad a los estilos de
juego en esta franquicia.

Otro de los juegos alternos que más destacó fue la revancha que tuvo con Mario a través de los juegos Mario VS Donkey Kong. Dicho título es una idea moderna de lo que ocurrió en 1981 en

original Cranky, sino que su papel lo
menos eso es lo que deja ver Nintendo
a través de la corbata roja que apareció
desde la serie **Donkey Kong Country**.
La fama de este personaje cobró tal
(temporadas). ¿La vieron?

En Yoshi's Island de Nintendo DS, pudimos ver una versión "baby" de Donkey Kong. ¿la recuerdas?

"It's on like Donkey Kong"

Esta frase ya forma parte de la cultura popular

Dispuesto a enfrentar los retos

El se caracteriza por ser uno de los personajes más fuertes de Nintendo y, por supuesto, nunca rechaza una nueva aventura

**Donkey Kong
King of Swing**

(GBA, 2005)

Donkey y Diddy pasaran diversos retos tipo puzzle hasta derrotar a King K. Rool



**Donkey Kong:
Jungle Beat**

(GCN, 2004)

plataformas

con música de fondo



Original
Accesorio para GCN

▲ Tropical Freeze

El primer juego de aventura

Numeralia

¡Sorprende a tus amigos con datos que sólo un gran fan conoce!



Años pasaron para que un Kong se enfrentara nuevamente a Mario (Mario VS. Donkey Kong).



Ocasiones en las que Donkey Kong ha participado dentro de la serie Mario Kart.



Porcentaje que podías conseguir en el primer Donkey Kong Country (SNES, 1994).



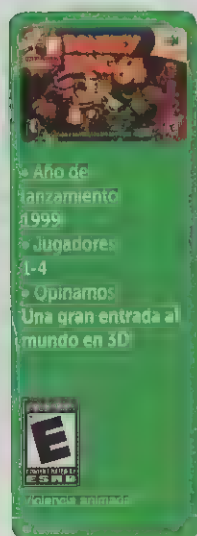
Máxima puntuación lograda por el campeón de Donkey Kong (en la arcadia original de 1981).



◀ Los carros de mina no podían quedarse fuera de la acción.

Donkey Kong 64

El inicio de una nueva época



Desde que se mostró el primer video de este juego, sabíamos que sería grandioso, no se podía esperar menos de Rare, compañía que supo llevar a este personaje de una forma perfecta a las 3 dimensiones.

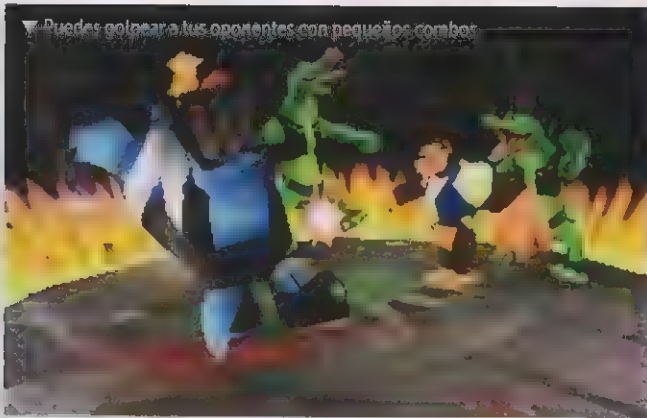
Ya todos sabemos de los problemas que tienen muchas compañías al intentar adaptar un juego 2D a entornos en 3D, pero la verdad es que en Nintendo 64, vimos muchas maravillas que llegaron a los polígonos de forma perfecta, conservando toda su esencia.

El ejemplo más claro lo tenemos con **Donkey Kong 64**. Todos esperábamos ver una jungla enorme, o por lo menos que se mantuviera la línea que se comenzó con **Banjo-Kazooie**, pero no fue así, fue mucho mejor.

El apartado gráfico mejoraba, se daban efectos asombrosos en cuanto a las fuentes de luces en tiempo real, era claro el dominio de Rare en cuanto a las capacidades de la consola, además de que para este juego, se estrenaba un nuevo accesorio.

Está claro que nos referimos al **Expansion Pack**, que se colocaba en la parte superior del Nintendo 64, luego de remover el **Jumper Pack**.

Este accesorio, daba al Nintendo 64, cuatro megas más en memoria RAM, lo que le permitía un mejor procesamiento de los datos, logrando efectos visuales y sonoros, que para esa fecha, no estábamos acostumbrados. Debemos dejar muy claro que hablamos de finales de 1999, pero ya se veía un gran paso adelante en la industria.



◀ A veces, lo mejor que puedes hacer, es correr.

Diversión y muchas horas de juego. Eso es lo que encontramos en este excelente juego de Rime para Nintendo 64

El Expansion Pack venía dentro de la caja en la primera serie de este juego, para que nadie se quedara sin jugarlo, al mismo tiempo que nos preparaban para otros juegos que lo necesitaban como Perfect Dark, Turok 2, The Legend of Zelda: Majora's Mask o International Superstar Soccer 2000. En este juego en particular, se necesitaba también por los enormes mundos que debíamos

explorar. Eran tan enormes que muchas veces terminábamos perdidos y buscando de qué forma regresar al inicio del nivel.

El primer gran cambio que notábamos en esta entrega, es que, aunque mantenía algunos conceptos de Donkey Kong Country, también dejaba algunos fuera, como el hecho de poder

llevar a dos personajes al mismo tiempo para intercambiarlos cuando fuera el momento correcto.

En pantalla sólo podíamos ver a uno solo, aunque en ubicaciones exactas dentro del nivel, se podía elegir a otro simio. Es justo aquí donde se dio un gran cambio, tenías a cinco personajes para controlar.



Nueva aparición



▲ ¡En mis tiempos teníamos sólo tres vidas para terminar el juego!

Una gran familia

Conoce a cada uno de los integrantes del juego



Diddy Kong

Mantiene su habilidad, pero ahora sus
ojos lo vuelven indispensable



Tiny Kong

Podría parecer la hermana gemela de
Dixie, usa su cabello para flotar



Chunky Kong

Fuerza bruta, eso representa este gran
personaje. Ideal para pelear



▲ Nunca pierdas de vista a los enemigos.



▲ Una coreografía que nunca olvidaremos.

Lo interesante de todo, es que los personajes tienen bien definidas sus habilidades. Hay grandes diferencias entre ellos al momento de decidir por velocidad, fuerza, salto, alcance, todos son únicos en ese aspecto.

La variedad no se queda sólo en sus movimientos, la encontramos también en los niveles, que no se enfocan solamente en la recolección de objetos, también tienen detalles muy llamativos como los recorridos en los carros de mina, donde el peligro siempre se encuentra latente.

Si la música había sido espectacular en la serie **Country**, aquí no cambiaba

mucho la situación. Basta con que recordemos el inicio del juego. Colocabas tu cartucho en el Nintendo 64, lo encendías, y comenzaba uno de los intros más espectaculares y atrevidos que se recuerden, el famoso y pegajoso, **Monkey Rap**.

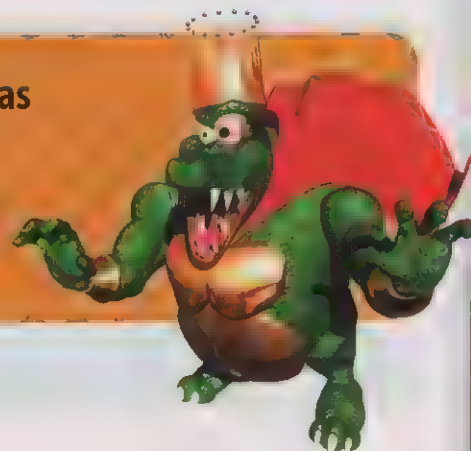
Todos los personajes, bailando al ritmo de una melodía que estamos seguros, que si jugaste antes, en este mismo momento tienes en tu mente.

La experiencia completa, es formidable, como solo Rare en esos años podía regalarnos. Después, pasaron años para que el personaje volviera a tomar juegos de tal calidad.

Un rey sin victorias

Nuevo ciclo para el villano

Para el final de este juego, lo enfrentarás como siempre, pero ahora, sobre el ring y con guantes de box, todo un acontecimiento.





Personajes
familiares

Muchos de los Kong que ya conocíamos, repitieron para esta nueva entrega en el Nintendo 64.



Para todos fue una gran sorpresa recorrer la jungla, pero ahora en 3D, un momento único

Un detalle muy curioso, es que si terminabas el juego con el 101% (justo como en el primer **Donkey Kong Country**, tenías acceso a un video muy especial, podías ver a **Cranky Kong** haciendo audiciones a todos los personajes, para el Dolphin.

El Dolphin, era el nombre clave del Nintendo GameCube antes de salir a la venta. Esto sólo nos indica una cosa, Rare ya tenía muchos planes para la nueva consola, pero de forma triste, sólo pudo terminar uno, antes de que fuera vendida.

No dejamos de imaginar que la actualidad de los videojuegos sería muy diferente si estos genios hubieran permanecido con Nintendo.

Donkey Kong 64 representa una evolución para la serie y para el género en esos años, porque además,

contaba con un gran modo para cuatro personas, un multijugador divertido y bien pensado, ojalá que muchas compañías pudieran hacer lo mismo en estos días donde es necesario.

Tan grande y divertido como **Super Mario 64**, un título que marcó a toda una generación.



PROFILE

Soy Mr. Popularidad, ¡sí señor!

Cranky Kong

El original gorila lanza-barriles es toda una amenaza, ¡y ni la edad puede con él!

Un simio legendario

Villano, amigo, padre y abuelo; ¡Cranky es genial!



Donkey Kong

(Arcadia, 1981)

Comenzó su carrera como el antagonista de *Jumpman* (luego llamado Mario), en un juego que rompió los



formidable adversario.



▲ Años después, se convirtió en un viejito cascarrabias, guía de todos.



Donkey Kong Country:

Tropical Freeze
(Wii U, 2014)

Es toda una maravilla ver cómo ha cambiado desde los pixeles, hasta HD.

Donkey Kong Country

(SNES, 1994)

Ya en la tercera edad, regresó listo para demostrar que todavía puede

Cranky Kong era sumamente popular, aun cuando nadie sabía ni quién era ese carpinero bigoteado de overol azul.



▲ La esposa de Cranky es Wrinkly Kong, y es abuela del actual DK.

Todo un personaje

La historia de cómo Shigeru Miyamoto creó a Donkey Kong, es bien sabida; mejor enfoquémonos en el personaje en sí, ¿qué te parece? Antes de cualquier cosa, aclaremos el punto de que el primer DK es Cranky Kong, y es abuelo del actual portador del nombre. En sus inicios, él fue el enemigo de Mario, pero en realidad no fue nunca villano, sino la víctima (para más información, chéca el artículo de las curiosidades que vienen en este número).

Pues bien, et y su hijo, DK Junior, lograron escapar de las garras de Mario, y pudo encontrar la paz en Donkey Kong Island, en donde participó en la gran guerra de primates y se casó con Wrinkly Kong, quien aunque ya falleció, continúa apareciendo en los juegos.

Ahora, siendo un anciano, es gruñón y sarcástico, pero mantiene su papel como protector de sus congéneres y la isla, luchando inclusive al lado de su nieto, Donkey Kong.

El es una leyenda del tiempo dorado de las Arcadias, y sus aventuras han sido adaptadas a un gran número de consolas. Ahora que ya es mayor, sigue apoyando con sus tiendas, consejos, y por si fuera poco, volvió a la acción en DKC: Tropical Freeze, con un estilo totalmente distinto al que lo conocimos.

Como verás, este icono simiesco es sin duda, uno de los personajes que más ha trascendido en la industria de los videojuegos desde sus inicios.

PROFILE

Dixie Kong

La coprotagonista de DKC: Diddy's Kong Quest llegó para quedarse

¡Espectacular debut!

Una sorpresiva aventura para SNES

Man, I love chocolate!

New Super Mario

En la más nueva aventura
usa la magia para crear

DKC: Diddy's Kong

Quest (SNES, 1995)

Ella brinda una nueva
habilidad, poder volar unos
instantes usando su cabello
como hélices

DKC: Dixie Kong's
Double Trouble

(SNES, 1995)

La rubia gana su primer
estelar. Aquí
acompaña Kiddy Kong.

Donkey Kong:
Barrel Blast

(Wii, 2007)

Dixie regresa como
personaje seleccionable.



▲ Dixie y Kiddy irán al
rescate de sus amigos
Donkey y Diddy.

La herencia Kong

Es un hecho innegable que la familia de Donkey nos ha otorgado grandes personajes y no dudamos que más adelante aparezcan algunos otros más que expandan la franquicia.

En el caso de Dixie (hermana de Tiny Kong y Candy Kong), llega para ganarse el aprecio de los fans, quienes de inicio pensaron que, sin el gorila mayor, la secuela de Donkey Kong Country sería un fracaso. Y vaya que

pasó lo contrario, pues tanto en audio (excelente *soundtrack*), como en *gameplay*, muchos lo consideran como el más sólido de todos, incluso por los ojos verdes y la capacidad de volar al utilizar su cabellera.

consiguiera su estelar en Dixie Kong's Double Trouble, durante mucho tiempo quedó sin actividad, más que

ciertas apariciones en algunos títulos como Mario Hoops 3 on 3, Mario SuperStar Baseball, Donkey Konga, Mario Super Sluggers, entre otros, pero afortunadamente, ella regresó en Tropical Freeze, aunque sólo como personaje secundario.

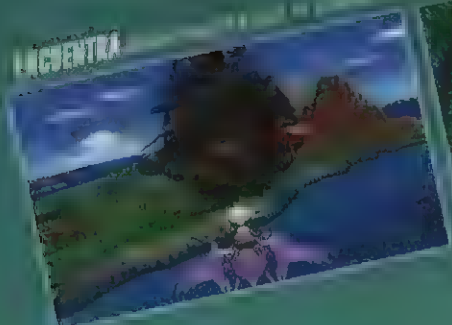
A Dixie también la hemos visto en cómics, series animadas de televisión y en la importante franquicia Super Smash Bros. -en forma de trofeo- en las ediciones Melee y Brawl.

A pesar de su corta edad, Dixie es muy valiente y siempre está dispuesta a enfrentar nuevos retos.

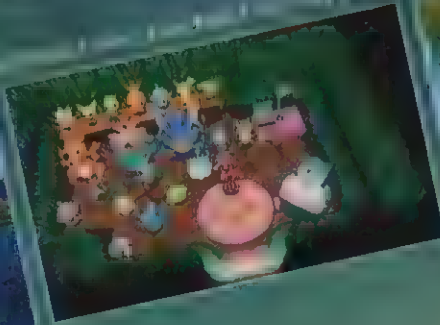
UNA AVENTURA EPICA TE ESPERA EN LA REGIÓN DE HOENN!



EMPIEZA

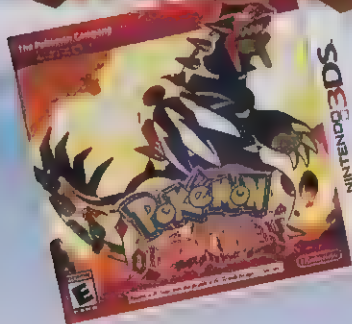


LA AVENTURA

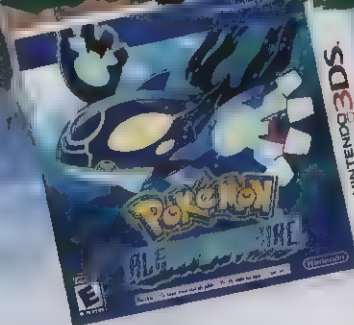




POKÉMON OMEGA RUBY



POKÉMON ALPHA SAPHIRE



ATERRIZA EL
21 DE NOVIEMBRE

LLEVA LA AVENTURA
A NUEVAS ALTURAS

www.pokemonrubysapphire.com/es-la/



Para más información, visita www.pokemonrubysapphire.com/es-la/ o llama al 112. Para más detalles, visita www.pokemonrubysapphire.com/es-la/. Pokémon y los nombres de los Pokémon son marcas registradas de Nintendo. © 2014 Nintendo. Todos los derechos reservados. Pokémon y los nombres de los Pokémon son marcas registradas de Nintendo.

SOLO PARA NINTENDO 3DS y 2DS

REVIEW Nintendo 64

Diddy Kong Racing



► La versión mejorada para Nintendo DS.



Año de lanzamiento: 1997
Jugadores: 1-4
Opinamos: La única competencia real de Mario Kart



Diddy Kong Racing

Carreras en la carretera de N64

Siempre es complicado hablar de Mario Kart, porque realmente no tiene competencia, es un juego que va solo pero si tuviéramos que mencionar un título que verdaderamente le representó una competencia como nunca se ha vuelto a ver, es Diddy Kong Racing, en el Nintendo 64, y claro, como deben

adivinar, desarrollado por Rare. A finales de 1997 nadie se esperaba un lanzamiento como este trabajaron prácticamente a escondidas, fue cuando ya tenían el juego casi listo, que mostraron los primeros videos.

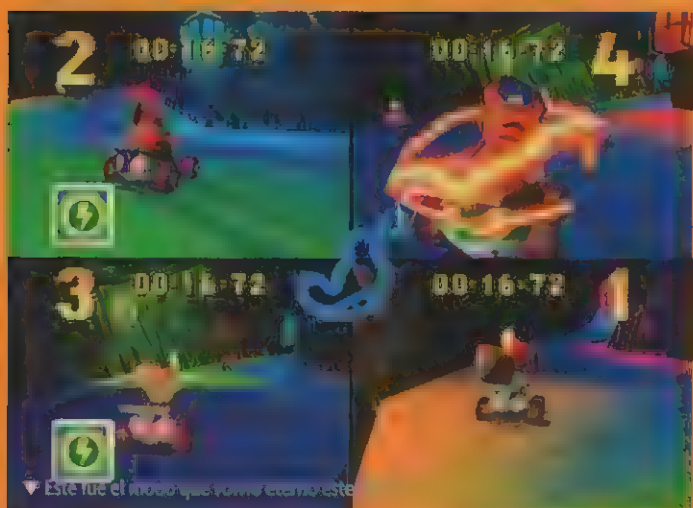
Nadie dudaba de la calidad de Rare, pero para muchos, lanzar un juego de

carreras sabiendo que ya existía Mario Kart 64, era un suicidio, pero Rare no lo veía así, ellos tenían una oportunidad de demostrar su talento.

Así fue como llegó Diddy Kong Racing al Nintendo 64 en 1997, para imponer un estilo y no ser simplemente una moda pasajera como muchos



▼ Si tomas las bananas, ganas velocidad.



▼ Este fue el modo que vamos a usar.

Tenía que ser uno como para cuatro jugadores, tenía que ser un juego de carreras para todos.

Lo que más llamaba la atención, es que a pesar de que seguía las reglas y principios básicos de Mario Kart, también proponía mejoras al género, situación que nadie más ha vuelto a incluir, era un adelantado a su tiempo.

Podíamos elegir a Diddy, Banjo, Conker (sí, es difícil aguantar el llanto tras mencionar estos nombres), Pipsy, Timber, T.T, Drumstick, Tiptup, Bumper y Krunch. Ellos eran los pilotos que teníamos disponibles al inicio para participar en carreras muy especiales, ya que a diferencia de Mario Kart, aquí contábamos con diferentes tipos de vehículos. Además del Go Kart,

podíamos decidir entre un pequeño avión y un *hovercraft*, algo así como una llanta con motor.

Así que no había pretexto ni terreno que nos impidiera divertirnos, por aire, mar y tierra, teníamos la posibilidad de competir, incluso había escenarios en los que teníamos disponibles los tres, y era nuestra decisión totalmente cual usar, lo que representaba una ventaja importante al dominar cualquiera.

Ya todo lo anterior era innovador en su momento, pero no era todo por lo que el juego se convertiría en uno de los favoritos en Nintendo 64.

Los extraños

Los dos corredores que no volvieron en Nintendo DS

Banjo

Lo pudimos disfrutar en tres juegos diferentes para Nintendo 64, este incluido.



Conker

La ardilla sarcástica que todos amamos en Nintendo 64, ahora no figura en el mundo.



El equipo de desarrollo realmente pensó más allá del género, nos regaló un sorprendente modo de historia.

No estamos hablando de las carreras y las copas, no, un verdadero modo de historia para un jugador en el que teníamos que explorar diferentes escenarios en nuestros vehículos, encontrando diferentes objetos o, sólo cumpliendo los objetivos que nos propusieran, pero lo increíble, era que también teníamos grandes enemigos finales que enfrentar. Eran las carreras más difíciles, en las que una vuelta mal tomada y todo el trabajo se vendría abajo, debías ser muy observador.



▲ Así apareció en el Nintendo 64

REVIEW Nintendo 64

Diddy Kong Racing

► Si pasas sobre las barras sin acelerar, obtienes un turbo.

▼ Nunca descuides tus espaldas, puedes arrepentirte al final.



◀ Si necesitas ayuda, el genio te puede ayudar.



Enfrentar a los jefes finales era una experiencia única, porque no se trataba solamente de un corredor más, eran criaturas gigantes como un dragón o un cerdo enorme, de hecho no usaban transporte, corrían o volaban, dependiendo el caso.

Los items que te encontrabas en el camino también eran especiales, ya

Si aguantabas con un objeto, supongamos, un cohete, y volvías a tomar otro globo rojo sin haber usado el cohete, te daba ahora tres, pero si tomabas un tercero, te daba diez oportunidades para atacar.

Lo mismo pasaba con el resto de objetos, lo cual lo volvía una cuestión de mucha estrategia, a pesar de

La música de este juego mantenía todo el sello de Rare, asombrosa

que realmente no existían muchos en comparación con otros juegos. Sólo tenías uno para atacar, aceleración, para defenderte y para dejar obstáculos en la pista a tus rivales.

Los podías encontrar en los globos que estaban en lugares específicos en las pistas, pero la cualidad más especial de estos items, era que mejoraban.

que eran pocos, pero con muchas posibilidades de utilizarlos, ya dependía de cada quien cómo usarlos.

Las batallas entre cuatro jugadores merecen mención especial, en ese sentido, creemos que sí eran mejores que las de Mario Kart 64, sobre todo por la variedad de escenarios. Toda una experiencia en ese sentido.



◀ Gana la entrada al túnel y a los premios.



◀ Pasar en medio de los globos es muy mala suerte.

Nunca podremos negarnos a una nueva reta de este juego, el ver un Nintendo 64 con cuatro controles y este título, es como estar frente a un parque de diversiones en el que todo puede pasar, pero lo único seguro son las emociones que nos provoca.

A casi 20 años de su lanzamiento, se sigue sintiendo fresco, así que si lo

encuentras, no dudes en agregarlo a tu colección, al menos para conocerlo, no importa si es la versión para Nintendo DS, también es muy buena, en su tiempo incorporó juego en línea, lo que hizo realidad el sueño de muchos.

Diddy Kong Racing ya tiene un lugar ganado en los grandes, gracias a su excelente control y fresca propuesta,

una de esas joyas que por razones que todos conocemos, no podrá tener un secuela, al menos no como la esperamos estos años.

Rare nos regaló muchas obras memorables, esta una de las más grandes que recordamos.

Los nuevos pilotos

Un nuevo juego y un nuevo mundo para jugar. ¡Contra todos los odds!

Dixie

Todos la queríamos ver de nuevo en acción por fortuna, llegó este título.



Tiny

No es Conker, pero tiene gran carisma.

Bumper

Un personaje de velocidad media pero gran fuerza.



Tiptop

La clásica tortuga para correr más rápido que todos.

ÍTEMS



¡Prepara tu equipo!

Te presentamos algunos de los ítems más importantes que podrás encontrar en Donkey Kong Country

■ Qué sería de los juegos de Donkey Kong sin los ítems? No cabe duda que estos objetos -ofensivos o defensivos- son pieza clave en que la franquicia consiguiera el éxito. Y, aunque muchas veces no les dan el mérito adecuado, pueden ser tan relevantes que hagan sobresalir el *gameplay* o, en algunos casos, pasar inadvertidos y hasta verse forzados dentro de una historia.

Los destacados

Ejemplo claro de cómo los ítems pueden enriquecer la experiencia de juego es Mario Kart. Las conchas rojas, bananas, el poderoso rayo y la temida concha azul son el aderezo perfecto para que disfrutemos de más reto, competencia y diversión, ¿no creen? Otro caso, Pac-Man, ¿te imaginas que en los niveles no existiera la pastilla amarilla de poder?

Simplemente el juego resultaría bastante monótono, tan lineal que seguramente no habría conseguido la fama como la que actualmente posee. Pues el hecho de pasar de perseguido a perseguidor y así cobrar venganza de los fantasmas que no cesan de acorralarte, le da el giro de *gameplay* necesario para que tu aventura tenga la variedad que, aunque pasajera, es requisito para un buen juego.

Con estos objetos, las misiones serán más fáciles

¡Con estos objetos, las misiones serán más fáciles!



Power-Up

Este objeto te da un poder extra para derrotar a los enemigos.



Clave

Este objeto te permite abrir las puertas que están cerradas.



Plátano

Este objeto te da un poder extra para derrotar a los enemigos.



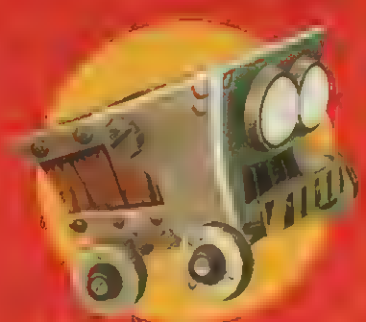
Rhinoceros

Este objeto te da un poder extra para derrotar a los enemigos.



Clave

Este objeto te permite abrir las puertas que están cerradas.



Camión

Este objeto te da un poder extra para derrotar a los enemigos.

Donkey Kong

Incluso en su origen, los juegos de DK contaron con el soporte de los ítems, en ese entonces, barriles, fuego y otras trampas son de las que se valía el gorila para evitar que **Jumpin** llegara a la cima. Por su lado, el de gorra roja encontraba martillos que usa en su beneficio, rompiendo barriles y ganando puntos adicionales.

Donkey Kong Jr.

Cuando Jr. se convirtió en el protagonista (arcadia, 1982), los escenarios se veían adornados por múltiples frutas, las cuales te otorgan puntos adicionales que se suman al final del nivel. También hay una llave (en la cima). Hasta ese entonces, la cantidad de ítems era limitada, pero a partir de la llegada a Super Nintendo, los juegos expandieron este recurso para darles variedad y mayor reto.

La llegada de Rare

Los **Stamper** tuvieron una nueva visión donde el personaje de **Donkey Kong** quedaría perfecto, así, diseñaron un juego que protagonizaran el gorila y su

sobrino, pero lo curioso, es que uno de los retos era juntar el 101% de la aventura, esto al conseguir todos los ítems que, como ya mencionamos, se volvieron mucho más variados.

En **DKC3**, se requería juntar el 103% para conquistar completamente el juego

Comercio Funky

Si necesitas resurtirte, ¡visítalo!

Funky Kong

En **DKC: Tropical Freeze** el se encargará de atenderte en la **Funky's Fly 'n' Buy**. No dudes en visitarlo, de seguro encuentra



ÍTEMS

¡Prepara tu equipo!

Tu aventura será más fácil si los conoces

Conoce los ítems que te ayudarán a superar los niveles de Donkey Kong Country 2.

Waluigi y los Kremloids

Waluigi y los Kremloids son los enemigos más comunes del juego. Waluigi es el jefe de los Kremloids y los Kremloids son los enemigos más comunes del juego.

Donkey Kong y los Kremloids

Donkey Kong y los Kremloids son los enemigos más comunes del juego. Donkey Kong es el jefe de los Kremloids y los Kremloids son los enemigos más comunes del juego.

Moneda DK

Las monedas DK son los ítems más valiosos del juego. Se obtienen al completar los niveles de bonus y se utilizan para comprar los niveles de bonus.

Bariles
Los bariles son los ítems más valiosos del juego. Se obtienen al completar los niveles de bonus y se utilizan para comprar los niveles de bonus.

Cada vez que completas un nivel de bonus, ganas kremkoin. Estas son útiles para obtener el máximo porcentaje en DKC2

Resistencia al triple

Aquí, los globos azules son considerados los más raros y valiosos; sin embargo, al conseguirlos, ganarás tres vidas adicionales.

En Donkey Kong Country, fue donde se incluyeron las bananas que tienen la misma función que las monedas de Super Mario Bros., es decir, al juntar 100, obtenías inmediatamente una vida extra; también aparecen las letras K, O, N, G, algunas estarán en lugares visibles y otras requieren un poco de más destreza o astucia para localizarlas. El hecho es que si juntas todas, serás

transportado a un nivel especial, donde encuentras más ítems e incluso contarás -en ocasiones- con la ayuda de los animales.

Aunque podías terminar el juego sin recoger todos los elementos u objetos del escenario, no sería sino hasta que los tomaras todos, cuando podías decir que habías conseguido el 101%.

Los barriles son parte importante de la serie Country, cada uno, dependiendo del diseño y dibujo que contengan, tendrá una función específica.

Por ejemplo, aquellos con flechas dibujadas serán de transportación; en cambio, los que tengan una letra "B" son los que te llevarán a los niveles de *bonus*; si ves unos con estrellas blancas,

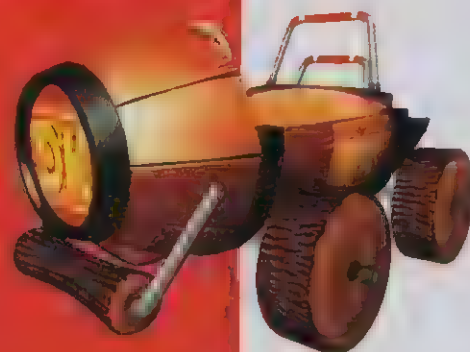
La tecnología de Diddy

No se necesita ser Jango Fett para tener tu propio Jetpack

Todo inicio en 1994

Con DKC, se sumaron múltiples ítems que ayudaban a los héroes en sus misiones, como las cajas que contenían a los animales o, más adelante, el cohete de Diddy que le daría nuevas habilidades

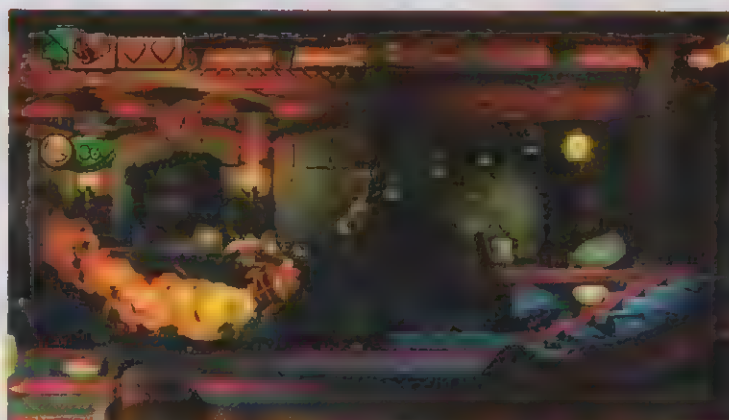




éstos marcan la media meta de cada nivel; otros tendrán la imagen de alguno de los animales de soporte, si los utilizas, te transformarás en uno de ellos (Enguarde, Squawks, Squitter, Rambí, o Rattly). En definitiva, los barriles son de los ítems más versátiles o variados y siempre te dan beneficios, así que no dudes en utilizarlos.

En conclusión

No sólo en los juegos principales conocimos múltiples ítems, en videojuegos como Diddy Kong Racing, un título similar a Mario Kart, sólo que en el de Diddy, los contenedores de premios eran globos de colores.



▲ Controlar los barriles cohete no es sencillo, pero sí muy divertido.



▲ ¿Cuál es tu ítem favorito de Donkey Kong Country: Tropical Freeze?

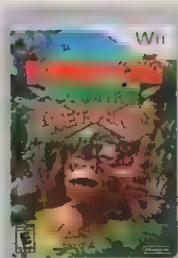
▼ Utilízalo para recuperar a uno de tus aliados.



Hay globos rojos, amarillos, azules, verdes y de arcoíris. Cada uno contiene tres ítems que puedes conseguir de forma aleatoria. También existen los globos dorados, considerados como los más codiciados del juego, pues al juntarlos, serás capaz de activar nuevos pistas o cursos para continuar tus carreras. Por último, en Diddy Kong Racing también aparecen bananas, sólo que aquí al consumirlas, tu velocidad se incrementa paulatinamente.



▲ La pareja que todos queríamos ver de vuelta en acción.



• Año de lanzamiento
2010
• Jugadores
1
• Opinamos
Un regreso por todo lo alto



© 2010 Nintendo

Donkey Kong Country: Returns

Volvió para reclamar su lugar como un grande

Después de Donkey Kong 64, todos esperábamos ver una vez más en acción a la serie Country, que por mucho es la mejor aparición del personaje en su historia.

Pasaron muchas cosas en esos años sin su regreso, intentos no tan buenos por regresarlo al pedestal donde se encontraba, uno de ellos fue Donkey

Kong Jungle Beat, que a pesar de las innovaciones, no terminaba por enamorar al público.

Quizá Nintendo no quería volver a Country hasta que tuviera un equipo capaz de igualar o superar lo que habían hecho en Rare, pero como este equipo no pertenecía más a la compañía, la espera fue larga, demasiado, pero como

suele ocurrir con la compañía, valió mucho la pena esperar.

El regreso, literalmente, Donkey Kong Country Returns, se dio de la mano de Retro Studios, el equipo que ya había sorprendido al mundo con la serie Metroid Prime, pero que ahora buscaba consagrarse, y lo hizo de una forma asombrosa con este título.



▲ Aprovecha bien tus corazones.



▲ CDebes pensar rápidamente tus movimientos.



▲ Los niveles guardan decenas de secretos.

En Retro Studios sabían bien que las innovaciones de las consolas de Nintendo debían usarse, pero no de forma forzada, sino buscando la mejor situación para adaptarla

En *Metroid Prime* entregaron una verdadera joya en Primera Persona que en su momento nadie pensó que

Todos teníamos temor de ver esta nueva entrega, pero bastaban cinco minutos de juego para darnos cuenta que estábamos delante de una maravilla.

Se mantenían todos los elementos que hicieron a la trilogía del Super Nintendo un éxito, pero lo mejor, fue el hecho de ver una vez más juntos

Pero no se limitaron a incluir lo que ya conocíamos, también agregaron nuevos conceptos que hicieron de este juego en Wi., un deleite para todos

Ese fue el secreto de Retro Studios, que no copiaron, simplemente tomaron una referencia y la llevaron a otro nivel, volviéndol para muchos, el mejor DK.

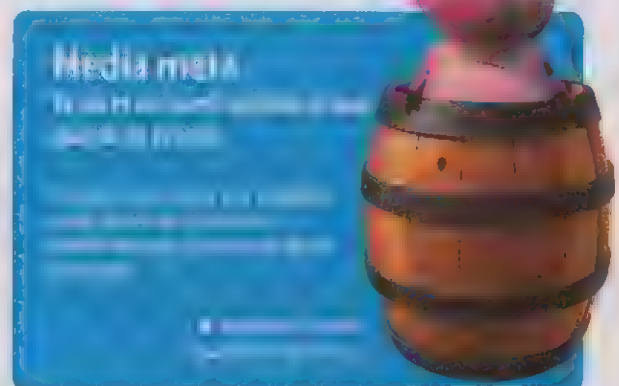
Muchos personajes clásicos de la serie también regresan como apoyo durante los niveles o fuera del mapa

tendría éxito, pero al final, resultó el mejor juego de esa generación de los 128 bits, un cambio radical.

Para *Donkey Kong Country Returns*, se utilizó el Wiimote, pero no debías agitarlo para moverte, eso lo hacías con el stick, más bien, para momentos especiales, como pegar en el piso, eso hacía que el control no fuera confuso, o que bien, el personaje hiciera algo que no habías indicado, desde ahí, ya apuntaba para volverse clásico.

a los protagonistas del primer juego, *Donkey Kong y Diddy Kong*. Si, ahora con nuevos movimientos, pero manteniendo la esencia del original.

Verlos a ambos correr por la jungla de nueva cuenta fue algo inolvidable, pero no era todo, también volvían los barriles, las bananas, las letras ocultas, los niveles de carro, en fin, todo lo que por años soñamos. De golpe, Retro Studios dejaba claro la razón por la cual Nintendo les tendió la mano.



Amigos y enemigos

No todo es tranquilidad en esta isla



Adiós a King K. Rool

toda la isla en tu contra

Squaks

Puede ser un guía en el camino más complicado, no lo dejes atrás y te dará seguridad



Rambi

Para terminar con todo a tu paso, este rinoceronte es una máquina que no deja rival vivo



▲ Agita los controles con fuerza para derrotar a los jefes



▲ Analiza bien los movimientos antes de atacar

Resucitaron al personaje con este nuevo juego, le hacía mucha falta la acción

El diseño de los niveles saca partido de las nuevas ventajas tecnológicas de la consola, creando algunos de los niveles más complejos y bellos que recordemos en un juego de plataformas 2D.

En un momento estás en una playa, al siguiente pasas a la jungla y al final estás en un bello atardecer en el que sólo se miran tus siluetas. Son momentos que como videojugador, valoras mucho, se nota el esfuerzo que hicieron los desarrolladores para que al recorrer cada etapa, lo disfrutáramos.

Mención aparte merece la dificultad del juego. Es en verdad extrema, aquí se montaron las bases de lo que sería *Tropical Freeze*, el título más complejo de toda la serie. Terminar los niveles avanzados es una verdadera odisea, pero si querías tener todo al cien por ciento, debías prepararte psicológicamente.

Lo más común del mundo en este juego es acumular vidas y pensar "nunca me las voy a terminar", pero a partir del tercer mundo, sólo ves como los globos se van volando uno tras otro sin poder hacer nada más que aprender de los errores e intentarlo de nuevo.

No todo se queda en la dificultad o en gráficos, también tiene detalles que sólo los jugadores más experimentados podrán notar ¿ya viste los elementos ocultos de *Metroid*?

Para la música, mantuvo la misma línea de la serie original, algunos arreglos de los temas clásicos que todos amamos, pero también tuvo temas nuevos que se adaptaron perfecto, aunque eso sí, faltó la presencia de David Wise, aunque Kenji Yamamoto para nada lo hizo mal, simplemente el primero ya era un maestro para estos juegos en lo que a música se refiere.



◀ Un pequeño homenaje al inicio en el fondo de este nivel.



Fueron 14 años de espera por una secuela, pero como ya comentamos, fueron recompensados. Tanto fue su éxito en Wii que poco tiempo después se adaptó para Nintendo 3DS. En esta versión, se agregó un nuevo estilo de control, además de volverlo más sencillo para los jugadores con poca experiencia en estos títulos.

Si todos extrañamos a Rare y no dejamos de preguntarnos qué maravillas hubieran realizado para las consolas de Nintendo con todas sus innovaciones, pero la realidad es otra y debemos valorar ahora a Retro Studios, que han tomado el lugar de los ingleses y la verdad es que incluso para muchos, los han superado.

Es un excelente momento para que disfrutes de este juego, ya sea en la versión original para Wii o bien, en Nintendo 3DS, pero debes conocerlo,

gozarlo, explorar cada rincón para darte cuenta de la magnitud de su obra y enamorarte de los personajes, que si bien ya tenían gran carisma, aquí te volverás uno con ellos

Hemos visto ya dos juegos de esta nueva etapa, pero tomando en cuenta lo que ha realizado el estudio, es probable que aún veamos un capítulo más, para cerrar la trilogía por un tiempo, sólo esperemos que no sea por otros 14 años, sería demasiado.

¿Extrañas el reto de los años del NES y SNES? Juega esta joya para que conozcas lo que es un verdadero desafío, puedes volverte loco, pero también demostrar que eres un gran videojugador, así que acepta el reto y comienza a disfrutarlo.

Wii tuvo muchas joyas, pero esta es una de las más brillantes de todo el catálogo de la consola.

▼ Seguirá con sus "consejos".

Juega en 3D

Una versión con mejoras

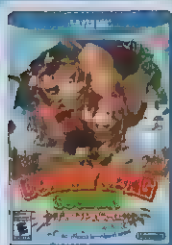
No existen pretextos, puedes jugarlo incluso en tu Nintendo 3DS, así que es el momento ideal para que lo conozcas.



▼ La entrega más desafiante -hasta ahora- de la saga Country.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze

Los Kong se reúnen para su primera aventura en Wii U



• Año de lanzamiento
2014

• Jugadores

• Opinamos
De los mejores
juegos para Wii U



Violencia en media

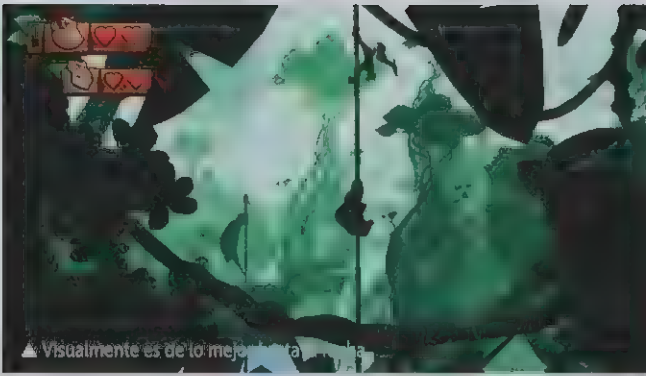
© 2014 Nintendo

Quizá Cranky piense que en sus tiempos, los juegos eran mejor. Y sí, hay algo de ello, pero también es cierto que Rare supo revivir y levantar la franquicia con éxito a través de la trilogía Country. En ese entonces, muchos pensaron que ninguna compañía volvería a lograr tal reconocimiento, pero también estaban equivocados, pues cuando

Retro Studios (quienes obtuvieron grandes resultados con Metroid Prime) comenzó su trabajo en DCK Returns, lo hicieron de tal forma que hasta Cranky quedó satisfecho. Tanto así que pidió participar en la secuela, Tropical Freeze, así que el Kong original sale del retiro para demostrar que McPato no es el único héroe de la tercera edad capaz de usar su bastón a su favor.

Nuevos enemigos

Un día, Donkey y compañía estaban celebrando su cumpleaños, cuando de pronto, uno de los globos se escapa por la ventana, mostrando un grupo de barcos que se aproximan a la isla, a bordo, se encuentra un misterioso ser quien ordena el gélido ataque a las tierras tropicales, dejando congelado hasta el más recóndito escenario.



▲ La familia Kong en pleno festejo.



▲ Checa el efecto

Por supuesto, la fiesta también se enfrió cuando un pequeño copo de nieve apaga la vela del pastel; los Kong salen de la choza para ver como los invasores postran su barco en la cima de la isla.

Elige a tu equipo

Para enfrentar a los invasores, nuestros héroes deben unirse y utilizar todas sus cualidades para, en conjunto, patearle el trasero a los pinguinos y morsas que les arruinaron el festejo.

utilizar su rubia cabellera como hélices, mientras que para defenderse, cuenta con la Bubble Gum Popgun (pistola que arroja chicles).

Y claro, el ícono de las arcadas y original rival de Mario, utiliza su bastón para cruzar por terrenos peligrosos o simplemente para derrotar a los enemigos, incluso debajo del agua.

◀ Prepárate para enfrentarlos en cada nivel.



Snowmads

Pinguinos no t...

Desde el inicio del juego, puedes elegir hacer equipo con Dixie, Diddy o Cranky. Cada personaje posee características únicas, por ejemplo, Donkey destaca por su fortaleza, mientras que Diddy se valdrá de su típica pistola de cacahuates para aniquilar a los rivales, así como del jetpack para volar brevemente; Dixie también se mantiene en el aire al

Conoce a tus enemigos

Descubre sus habilidades y aprovecha sus debilidades para vencerlos fácilmente

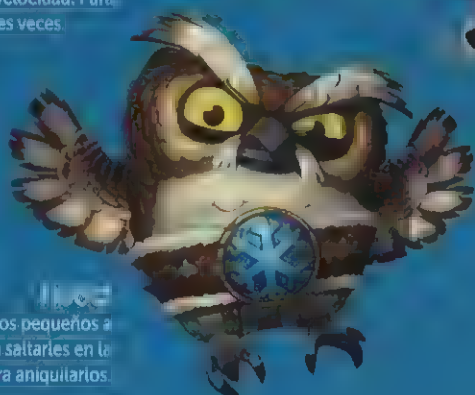


Chum Chucker Charlie

Poderosas morsas moradas que te arrojarán peces a toda velocidad. Para vencerlos, aplástalos tres veces.

Skowl, the Startling

Es el jefe del nivel Autumn Heights. Ganarle es fácil, solo arrójale a los pequeños Hootz.



Pompy

Jefe de Los Mangroves. Al enfrentarlo, esquiva los peces y salta sobre su lomo para noquearlo.

Lord Fredrik

Sinistro líder de los snowmads a quien confrontarás al final del juego. ¡No dejes que te intimide!



Bashmaster

Está en Juicy Jungle. Para vencerlo, salta sobre su cabeza o arrójale sandías explosivas.





▲ El estilo de juego se conserva idéntico a las entregas anteriores.

Esperemos que no sea la última ocasión en que la familia Kong se reúne para ofrecernos una aventura tan espectacular



▲ Ten cuidado con los obstáculos y los miedos de las minas.



▲ Tus compañeros serán muy útiles en las zonas de agua.

Aliados

Tal como en el pasado, aquí contarás con ciertos aliados que te ayudarán de múltiples formas, por ejemplo, Rambi será ideal para destruir todo lo que encuentre a su paso; Squawks te informará si hay items cercanos; Professor Chops custodia los checkpoints; y Funky Kong será el encargado de venderte varios objetos a través de su tienda.

En cuanto a la extensión de esta aventura. Antes de llegar a la batalla final, deberás cruzar por seis zonas, cada una con temática diferente y su propio custodio, quien tratará de evitar que recuperes la isla. Aunque si juntas todas las reliquias de los templos (habilitadas luego de conseguir las letras K-O-N-G), podrás activar un séptimo nivel aún más desafiante.

En general, **Tropical Freeze** es una de las mayores obras existentes en Wii U. ¡Muy recomendable!

Funky Kong

Lo conocimos en el primer DKC de SNES. Incluso fue un personaje importante en la serie de TV y destacado piloto en MK Wii.



TOP 10



Aliados

- Hemos conocido a varios
- personajes que han apoyado a
- DK en sus diversas aventuras.
- ¿Cuál es tu favorito?



Diddy

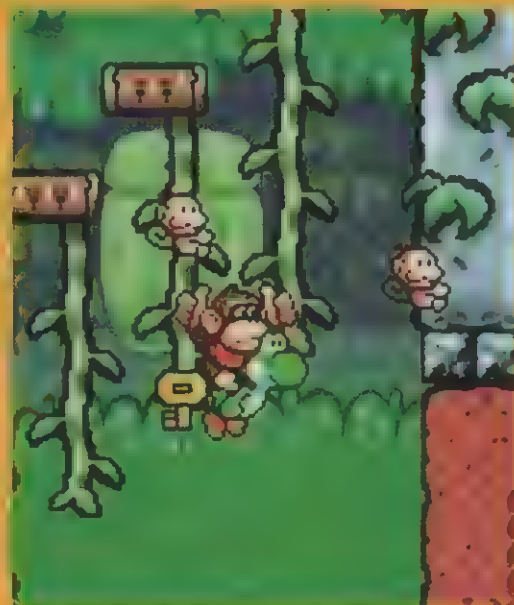
Con la llegada de Donkey Kong Country, conocimos a Diddy, el sobrino de Donkey, quien sería el compañero que ayudaría al gorila en su misión por recuperar las bananas que le robó King K. Rool. Diddy se caracterizó por su playera y gorra roja, así como por su agilidad y destreza, pues aunque es más pequeño que Donkey, también es un buen oponente. Su popularidad llevó a su inclusión en juegos como Donkey Kong Country 2, Diddy's Kong Quest, Diddy Kong Racing, y otros. También destacó en otros juegos deportivos de Mario, así como en la serie Super Smash Bros.



▲ Enguarde se volvió clave para las escenas acuáticas.



▲ Wrinkly Kong siempre estaba dispuesta a apoyarte.



► En Yoshi's Island DS, Baby Donkey Kong ayudó a Mario.



Donkey Kong Jr.

Luego del éxito de la arcadia Donkey Kong, Nintendo decidió darle un giro a la historia y presentar a Jr. como héroe de la secuela. Él es el pequeño hijo de Donkey Kong, quien debe ir al rescate de su padre luego de que Mario (sí, así es, el plomero en algún momento participó como antagonista) lo atrapara. Luego de ello vimos a Jr. como estelar en un juego de matemáticas, así como en parte del *show* de televisión. Incluso llegó a participar en diversos juegos deportivos, siendo Super Mario Kart (de Super Nintendo) uno de los más destacados.



▲ DK Jr. tuvo sus propias versiones de Game & Watch.



◀ A Lanky Kong lo conocimos en Donkey Kong 64.

Donkey (DK Country) es el hijo de Donkey Kong Jr.



Wrinkly

Se trata de la esposa de Cranky Kong y, por consiguiente, madre de DK Junior y abuela del actual Donkey Kong. La conocimos originalmente en DKC 2: Diddy's Kong Quest, ella te apoyaba al guardar los avances de tu aventura o para darte un que otro consejo interesante. También la vimos durante DKC3: Dixie Kong's Double Trouble, sin embargo, a la salida de DK64, nos enteramos de que la simpática anciana, había fallecido y ahora aparecía como fantasma. Posterior a ello, la vimos demostrando sus habilidades en DK King of Swing, así como en Donkey Kong Barrel Blast. Sin duda, un personaje entrañable de esta franquicia.



Yoshi

Cuando Nintendo presentó Yoshi's Island DS hubieron algunos cambios importantes, pues fue allí donde conocimos las versiones Baby de muchos otros personajes (además de Mario y Luigi). Uno de los simpáticos infantes es Baby Donkey Kong, quien pertenece a los siete "Star Children" que busca Bowser. Posterior a ello, Baby Donkey Kong nos dejó ver su lado deportivo al participar dentro del juego Mario Super Sluggers (Wii, 2008). En su tarjeta de beisbol, se menciona que es el Baby con mayor cantidad de estamina y aunque no es el más fuerte de todos tiene largos brazos que le permiten dominar el campo.



Lanky

Un orangutan que se convertiría en gran aliado de los Kong. Su origen se remonta a la entrega de Nintendo 64, donde incluso aparecía dentro del número musical de rap. Aunque no es tan popular como otros miembros del clan, Lanky ha tenido oportunidad de aparecer en múltiples medios, como el cómic "Donkey Kong in When the Banana Splits". También lo vimos en DKC3: Dixie Kong's Double Trouble, aunque sólo apareció dentro de uno de los minijuegos de Funky. Años más tarde, lo volvimos a ver en DK: Barrel Blast como personaje seleccionable. ¿Te gustaría que regrese a la acción en algún próximo título de DK Country?



▲ El poderoso Rambi destruye todo lo que encuentra a su paso.

TOP 10

Aliados



▲ Chunky hace temblar a los enemigos con su gran fuerza.

◀ Kiddy Kong debutó en la tercera entrega de DK Country.



Dixie

Fue una estrategia interesante por parte de Rare, el que cada una de las tres primeras ediciones de Donkey Kong Country tuviera un protagonista diferente. En el primero, el propio Donkey; en el segundo, Diddy y en el tercero, la simpática Dixie tomó las riendas del juego, invitando a Kiddy como su ayudante. A ella la hemos visto en otros spin-offs de la serie, así como en múltiples títulos deportivos, como en Mario Hoops 3 on 3, Diddy Kong Racing DS y Mario Super Sluggers. Ella tiene una hermana pequeña llamada Tiny a quien también la vimos demostrar su talento en el título de béisbol antes mencionado.

◀ Ella regresó como estelar en DKC: T. Freeze



◀ Winky fue un aliado en los dos primeros juegos.



© Nintendo



Cranky

El más grunón de la familia, pero también quien fuera pionero en los juegos de Nintendo. En su momento, tuvo ciertos enfrentamientos con Mario, antes de que el pionero se voliera una estrella en Super Mario Bros. A Cranky, durante los primeros años de la década de los 80, lo conocimos como Donkey Kong, sin embargo, esto cambió cuando Rare readaptó la historia poniéndolo como el abuelo del actual Donkey Kong y otorgándole el nombre de Cranky. Él estuvo casado con Wrinkly Kong, la amiable anciana quien te ayudaba a salvar a DKC2 y DKC3. Cranky retoma la acción en DKC: Tropical Freeze.

▲ ¡No hay edad para disfrutar de una gran aventura!



Así se veía Tiny Kong en Donkey Kong 64.

► Y así luce Tiny unos cuantos años después.



Kiddy

Como en todas las series, siempre hay un personaje que, por alguna razón, no alcanza a obtener la gracia de la audiencia. Tal es el caso de Kiddy, el pequeño bebé que fungió como asistente en Donkey Kong Country 3: Dixie's Kong Double Trouble. Kiddy básicamente sólo actuó en esta tercera entrega, aunque también lo vimos en la adaptación a portátil (Donkey Kong Land III). Más adelante, se tenía contemplada su participación en un juego de carreras de Donkey Kong, sin embargo, poco después se anunció la cancelación de dicho juego y, desde entonces, Kiddy se ha quedado en espera de otra oportunidad.



Chunky

¿Pensabas que Donkey era el más fuerte del clan? Pues no es así. Chunky, hermano de Kiddy, es quien se ganaría ese reconocimiento. A él lo conocimos durante Donkey Kong 64, aunque ya habíamos tenido referencias de él en DK Country 2: Diddy's Kong Quest, por lo menos a su nombre. Aunque es uno de los Kong que menos apariciones ha tenido, sí lo hemos visto en cómics y en títulos alternos como Donkey Kong Barrel Blast (ítem) y Super Smash Bros. Brawl, en este último sólo aparece como un sticker, esperemos que algún día le den un papel de mayor importancia en esta popular serie de peleas de Nintendo.



Tiny

Es la hermana menor de Dixie Kong y prima de Kiddy y Chunky Kong. Pocas veces la hemos visto en pantalla; su primera incursión en la serie fue durante los eventos de Donkey Kong 64, cuando los kremlings la secuestraron a ella y a otros miembros de la familia. En dicha aventura, sólo podía ser rescatada por Diddy Kong y así, poco a poco ganabas más personajes para interactuar en las misiones. Más tarde, cambió su aspecto infantil por uno de mayor edad al presentarse en Mario Super Sluggers, sin embargo, conservó ciertas características como su cabello rubio y el curioso gorro morado.



▲ Si necesitas velocidad, Expresso es la opción correcta.



¡Tus personajes favoritos cobran vida como combatientes amiibo!

Personaliza



Personaliza tu amiibo ajustando sus estadísticas de ataque y defensa.

Súbelos de nivel



Pelea con ellos o contra ellos para subirlos de nivel y expandir sus habilidades.

Recarga tu jugabilidad



No hay dos amiibo iguales. Ponlos a combatir y mira quién sale victorioso.

Nintendo

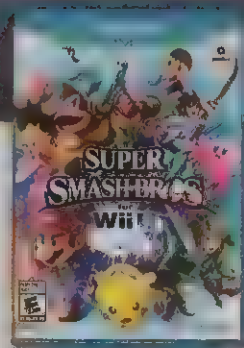


Compíte. Comparte. Colecciónalos.

Mario™, Link™ y otros personajes favoritos están listos para batallar a tu lado. Pon en contacto al amiibo con el Wii U™ Game Pad controller y entrénalos para que sean tu mejor compañía en Super Smash Bros. for Wii U. Mira cómo amiibo cambia tu juego en Mario Kart 8, Hyrule Warriors y muchos otros títulos disponible pronto.



¡Disponible ya!



amiibo

*Tamaño y diseño pueden variar. La compatibilidad y funcionalidad de amiibo pueden cambiar según el juego. Puede que sea necesario descargar actualizaciones de software. Visita es.amiibo.com para detalles específicos sobre el funcionamiento de amiibo. El juego, la consola y otros accesorios se venden por separado.

DK CLIMBERS

Un buen giro a la
tranquilidad del
favorito de todos.



¡Por las ramas!

Donkey Kong deja de lanzar barriles por un rato para columpiarse en estos divertidos juegos portátiles



▲ En este juego deberás de tener mucha habilidad y puntería.



▲ Hay elementos tradicionales del universo de DK.



▲ Xananab es un alienígena con forma de banana que te ayudará en este juego.

DK Jungle Climber

¡El malvado King K. Rool está de regreso!

Algunas series se quedan muy estancadas en su forma de juego y no presentan nada nuevo que haga que valga la pena darles un buena checada. Por fortuna esto no pasa con Donkey Kong, pues ha tenido bastantes títulos con temáticas distintas que te mantienen entretenido por mucho tiempo sin aburrirte para nada.

DK Jungle Climber es la secuela de DK: King of Swing, y conserva el *gameplay* tan desafiante que caracterizó a la primera entrega. El chiste básico es que para poder avanzar en el juego, usar cosas, e inclusive enfrentar enemigos y jefes, es necesario que manipules las manos de Donkey Kong y sus amigos con los botones L y R respectivamente; de esta manera, el héroe se sujetará de algo y podrás girarlo, detenerlo, hacer

que se suelte y mucho más. La historia es simple: el rey de los kremlins está de vuelta, esta vez amenazando a unos extraterrestres con forma de frutas.

¿Crees que todo esto suena muy loco? Pues no lo dudes y si tienes una oportunidad, dále un vistazo, ¡pues es en verdaddivertido y desafiante!



- Año de lanzamiento 2007
- Jugadores 1-2
- Opinamos Un buen concepto que le da frescura a la franquicia.



Violencia animada

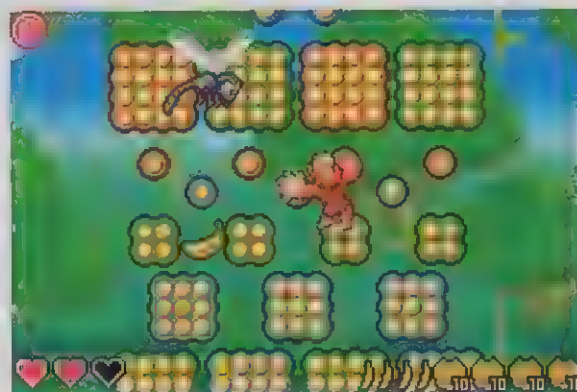
© 2007 Nintendo



► ¡La ambición de este rey no tiene límites!



▲ Hay varios modos de juego para que te pases un buen rato.



▲ Sólo usas dos botones, ¡pero con esto tienes suficiente!

DK: King of Swing

¡Me quiero volver chango!

Si eres un buen fan de Nintendo, recordarás que existió un juego llamado Clu Clu Land, en donde tenías que conseguir gemas para hacer aparecer una figura en un escenario. Pues este mismo concepto fue muy bien reutilizado para darle nueva vida al gorila que todos queremos en un juego que combina bien este singular estilo, con los elementos característicos de la serie de Donkey Kong.

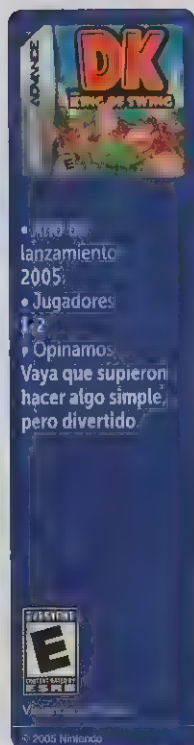
Jugarlo es fácil, dominarlo no lo es; pues aunque sólo debes presionar los botones L y R para controlar las manos de los simios, es realmente difícil en ocasiones que mantengas el ritmo y puedas ir progresando en el juego. Lo mejor de todo es que no se trata solamente de una historia típica de vencer al malo y ya, sino que también

contiene varios modos de juego en donde puedes participar con tus amigos y ver quién controla mejor a su Kong. Curiosamente, también hay otros personajes de los kremlins, así que las cosas no serán tan obvias como parece.

Es una lástima que sólo salieran dos entregas de esta serie; pues nos gustaría mucho que volviera este estilo para el Nintendo 3DS o bien, para el Wii U. Mientras tanto, bien vale la pena que los recordemos como éxitos de la saga

¡Héroes simiescos!

Este singular dúo dinámico siempre está listo para la acción.



• Año de lanzamiento: 2005.
• Jugadores: 1-2.
• Opinamos: Vaya que supieron hacer algo simple, pero divertido.



© 2005 Nintendo

UNO CON EL CONTROL



▼ Reunión de leyendas de los videojuegos



Super Smash Bros.

Poder y velocidad en el balance perfecto, eso representa Donkey Kong en esta nueva entrega de la serie

Todos los personajes han cambiado mucho desde su primera aparición para el Nintendo 64, en especial **Donkey Kong**, que prácticamente cada año tiene nuevos movimientos y técnicas.

El primer cambio al que nos debemos acostumbrar, es al giro cuando corremos y usamos el botón de ataque, puede parecer raro, pero es lo mismo que hemos hecho en la serie **Country**. Sí, me gustaba más la patada que daba antes al correr, pero este movimiento

no es malo, y representa la llave para lograr buenas combinaciones.

Para que los combos con DK funcionen, tienes que moverte muy rápido y comprender que muchas veces, por la velocidad, no entrarán completos, pero sí funcionan para presionar al oponente.

Es aquí donde destaca **Donkey** del resto de personajes. Tiene una gran fuerza y una velocidad sobre la media, incluso es más rápido que el mismo **Ganon**, situación que te conviene aprovechar.

Conoce primero los movimientos que haces con el botón de ataque, ya sea con alguna de las direcciones o solo.

Después de un giro bien conectado, tienes dos opciones según el porcentaje de daño que tenga el enemigo, saltar o seguir corriendo para dar otro golpe.

No dejes de presionar, aunque creas que el golpe no entrará, gracias a los nuevos valores, si tu oponente está en el suelo, le puedes seguir pegando, al menos para presionarlo.

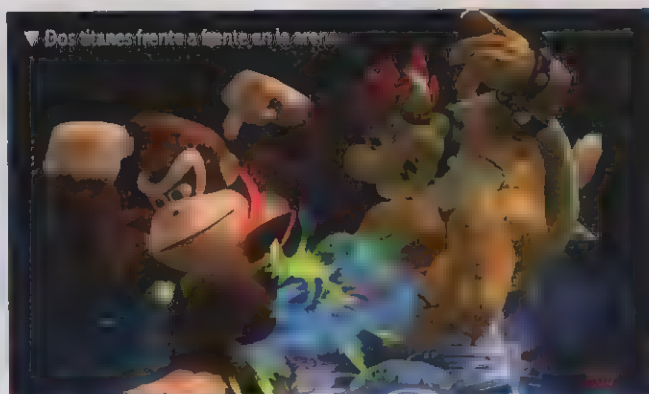
UNO CON EL CONTROL

Super Smash Bros. for Wii U

► Algunos de sus golpes, te cubren las espaldas.



▼ Un personaje con un balance perfecto.



▲ Está disponible la figura amiibo para su entrenamiento.

Mucha gente, que tiene poca experiencia con **Smash Bros.**, carga el golpe que **Donkey** realiza al presionar el botón B, pero lo utiliza de inmediato, esto ya no representa ninguna sorpresa para el rival, al contrario, es predecible, dejándote un segundo indefenso mientras DK regresa el brazo a su cuerpo para continuar.

Hay dos formas correctas de usarlo. En el borde de un escenario para evitar el regreso rival, aunque tienes que medirlo muy bien. Mientras que el otro, es después de haber golpeado con el giro u otro movimiento similar, mientras se recupera, salta y suelta el golpe especial, es muy probable que lo

conecte, y si ya tiene el porcentaje alto, puedes marcar una ventaja importante el resto del combate.

Para sacar de la plataforma, **Donkey** tiene otros movimientos útiles, pero que requiere de un poco más de práctica para ejecutarlos.

Un claro ejemplo lo tenemos con su patada hacia abajo en el aire. La marcas presionando abajo más el botón A, con esto da un golpe que de conectarlo, manda al oponente a su fin, pero si lo haces en la plataforma, lo rebotas para poder continuar con la jugada y terminarla como tu quieras, aunque un golpe smash siempre es buena opción.

Cuando vayas realizar esta jugada, debes esperar la altura adecuada, sólo cuando ya seas experto, puedes marcar los dos saltos para salir de la plataforma, de lo contrario, sólo realiza uno, para que después de conectar, tengas una oportunidad de saltar para no caer junto a tu oponente.

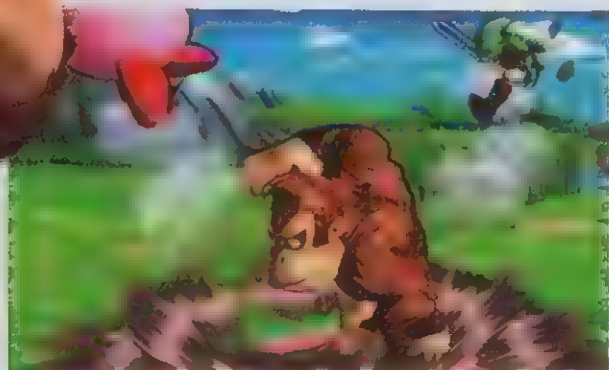
Todo esto debes marcarlo rápido, al inicio cuesta trabajo, por lo que yo recomiendo que practiques sobre la plataforma, una vez que ya tengas calculados perfectamente los saltos y las distancias, ya podrás intentarlo en una pelea real, que es donde con el tiempo, se volverá una jugada que debes dominar como las tablas.

Conoce bien cada golpe y su alcance para poder experimentar combos y jugadas por tu cuenta

▼ No ha faltado a ninguna de las versiones de este juego.



▲ Donkey Kongception



▲ ¿Podrás convertirte en un experto?

En cualquiera de las dos versiones de este nuevo juego, los combos funcionan de la misma forma

Si vas a usar a este personaje, debes moverte muy rápido, aprender a moverte manteniendo defensa para esquivar y colocarte en un mejor lado para atacar.

Al ser de los peleadores más grandes, si fallas al momento de atacar, es fácil que te peguen, no es lo mismo usar a Ness o a otros personajes que muchos golpes no les dan por su tamaño, que tener a DK en uso.

Su regreso, movimiento que logras presionando arriba más B, es de los mejores en cuanto a duración, giras por varios segundos, lo que te permite llegar al escenario sin muchos problemas, pero siempre y cuando estés a una altura correcta, porque si esperas que se eleve, no lo va a hacer mucho.

El agarre es otro de los puntos fuertes de DK, no sólo por su gran fuerza, que te permite lanzarlos muy lejos de la plataforma, sino porque te permite agregar buenos golpes si eres rápido al

marcar los movimientos. Por ejemplo, si lo lanzas hacia arriba o lo rebotas en el suelo al momento de sujetar a un rival, puedes rematarlo o continuar elevándolo (si el porcentaje de daño te lo permite), incluso, es buen momento para buscar conectar el golpe que cargas con el botón B.

Donkey Kong es una bestia, no sólo literalmente, también por su fuerza y

su gran cantidad de combinaciones, sin embargo, como suele ocurrir en este juego, la improvisación es muy importante, sobre todo si juegas en escenarios con su forma tradicional, porque un rebote o un salto pueden ser lo que complemente una jugada maestra. Todos estos consejos son sólo el comienzo para ser un maestro con DK, lo que realmente debes tener en mente, es el entrenamiento.



▲ No debes tener muy buenos recuerdos de este ítem.



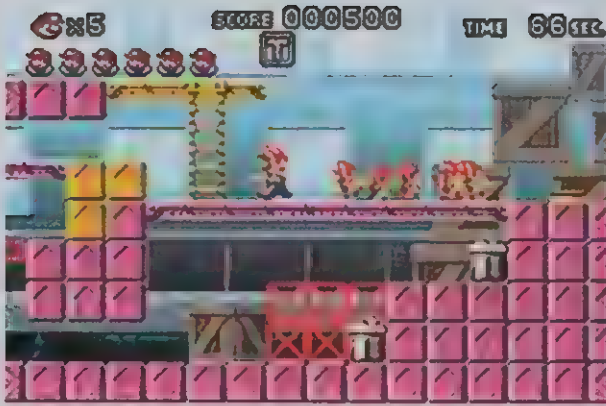
▲ Ataca en el momento correcto.

MARIO VS DK

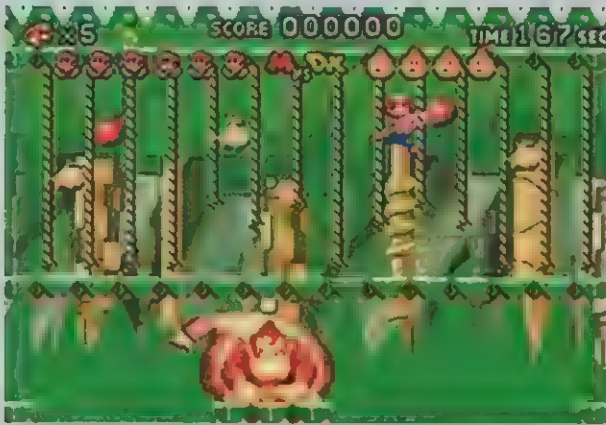


Una vieja rivalidad

¿Dos grandes héroes se vuelven a ver las caras?



▲ Planea bien tu ruta antes de comenzar.



▲ La nostalgia llega a nuestra mente con esta imagen.



◀ En Superstar Saga la verdadera villana es Crackletta.

Renacimiento

El mundo entero esperaba verlos juntos otra vez

Para los que ya tenemos tiempo en esto de los videojuegos (por no decir que estamos ya viejos), esperábamos ver renacer una vieja rivalidad, la de Mario y Donkey Kong.

Su primer enfrentamiento se remonta a las arcadas, cuando Mario, no llevaba ese nombre aún. Lo curioso es que no sólo renació este enfrentamiento, también otro personaje que muchos seguramente no recuerdan, pero que es la pieza clave para esta serie, la chica en apuros, Pauline.

Antes de que existiera Peach, ya había otra chica en el corazón de Mario (bueno, al menos eso es lo que todos pensamos). Pauline era la chica que Mario debía recuperar del secuestro de Donkey Kong, y ahora, en el Game Boy Advance, de forma mucho más complicada de lo normal.

Olvidate de los niveles cortos con los que comenzó la serie, ahora son más largos y con estructuras complejas, pero con una ayuda extra, los Mario de juguete de cuerda.

Estos simpáticos personajes son la llave para resolver los acertijos que representa cada nivel, muy al estilo de Lemmings, pero con niveles mejor estructurados y no tan grandes.

Si tienes un Nintendo 3DS de los que forman parte del programa embajador, puedes disfrutar de este gran juego, pero si no es así, la única forma es consiguiendo el juego de Game Boy Advance, desafortunadamente no se ha colocado en ninguna eShop, esperemos pronto aparezca, porque vale bastante la pena, y es una excelente oportunidad para que más jugadores conozcan este divertido concepto para portátiles.



▲ Sería extraordinario ver estas figuras como amiibo.

Un título que puede disfrutar todo tipo de videojugador sin importar su edad

► No pierdas de vista a tus pequeños.

► La chica en apuros que genera todo el caos.



▲ La clave para rescatar a Pauline.



► Un paso a la vez para poder terminar el nivel.



Doble pantalla

La lucha avanzó de generación



▲ Tu habilidad es clave para resolver los niveles.

Las secuelas llegaron para Nintendo DS con *March of the Minis* y *Minis March Again*. Se pensaría que ambos mantuvieron la línea vista en los juegos anteriores, pero no fue así, recibieron bastantes cambios que hicieron la experiencia mucho más profunda y demandante.

Tan grande fue el cambio agregando una pantalla, que antes de comenzar a jugar estas versiones, se te da un extenso tutorial de como debes moverte en todos los escenarios y las cosas que puedes hacer en conjunto con la pantalla táctil y el *Stylus*, que si bien son intuitivas, es mejor que las conozcas antes de comenzar.

Como se esperaba, la dificultad aumentó considerablemente, los niveles no eran ya tan sencillo, además de que los obstáculos y enemigos aumentaban, haciendo de cada nivel todo un desafío.

En el apartado gráfico, si existió un avance, pero nada del otro mundo, digamos que sólo se aumentó la calidad de los sprites que ya conocíamos, aunque donde sí se nota un cambio, es en los pequeños cinemas que incluye.

El apartado musical, ofrece una gran variedad de melodías que van muy de acuerdo al tipo de juego, que te permiten pensar sin molestarte,

pero para los melancólicos, existen sorpresas, fragmentos de las melodías clásicas de los juegos originales, que de verdad se vuelven el complemento perfecto para este juego.

No son los juegos más aclamados de todos los tiempos, pero sí es apreciado por los conocedores, al grado de que es muy complicado encontrarlo, así que si cuentas con este juego, debes considerarte muy afortunado, disfrútalo, vuélvelo a jugar o compártelo con un amigo, deja que otra persona conozca lo increíble que puede ser un videojuego en su estado más puro, donde sólo la diversión cuenta, nada más que eso.

Todo mundo esperaba una tercera parte en NDS, pero esta no apareció

La eShop de Wii U parece ser un buen método para revivirlos, esperamos los rumores sean ciertos.



◀ Al inicio todo es felicidad.



▼ Nunca te van a dejar solo.



▲ Cada movimiento debes analizarlo.



▲ Nuevos aliados para la aventura.

Culminación

La renovación que todos esperábamos

Después de un buen rato sin saber de esta serie, apareció para la nueva consola portátil, pero no como todos deseábamos, esta vez, sólo se podía descargar mediante la eShop.

Minis on the Move fue el subtitulo de esta secuela, en la que ya no controlábamos las acciones de los pequeños juguetes directamente, en esta ocasión todo se controla desde la pantalla táctil de la consola.

Los puzzles son realmente complicados y enormes, el objetivo es juntar todas las estrellas o monedas del escenario, para eso, tenemos que trazar la ruta por

la que avanzarán los pequeños juguetes de cuerda, todo en el momento, es decir, no puedes hacer que se detengan, tienes que actuar rápido y con mucha precisión.

Son casi 200 diferentes niveles que debes resolver, lo que representa muchas horas de juego si es que deseas conseguir todos los premios, pero aún así, una vez que lo terminas por completo, puedes crear tus propios escenarios, lo cual prácticamente lo vuelve eterno, dependiendo siempre de tu habilidad para la creación de nuevos desafíos. Si no lo has jugado, entra ya a la eShop y descárgalo a un buen precio.

Se comenta que pronto aparecerá una nueva versión para Wii U



DEPORTES



▲ Donkey demuestra que puede ser un feroz rival en fútbol.



Donkey Kong Sports

El poder del gorila hace que sus enemigos piensen dos veces antes de enfrentarlo

Los juegos deportivos son una magnífica alternativa para disfrutar de las capacidades atléticas de este simpático gorila, aunque su línea principal se trate de los juegos de acción y aventura.

Sin embargo, todas esas hazañas que lo hemos visto hacer desde el tiempo del Super Nintendo, le han servido como entrenamiento para ser

competitivo en toda una diversidad de títulos deportivos que nos han dado múltiples horas de entretenimiento. Uno de ellos es **Mario Kart 64**, donde por primera ocasión aparece **Donkey Kong** (su pista, D.K.'s Jungle Parkway, se volvió clásica e incluso reapareció en **Mario Kart Wii**) en relevo de **Donkey Kong Jr.**, lógicamente, fue catalogado como uno de los competidores de mayor peso (junto con **Wario** y

Bowser). Aparentemente, ese detalle no significaría mucho, pero al momento de competir, resulta que no es tan veloz como sus oponentes, pero lo compensa mediante su estabilidad.

Double Dash!!

La entrega de GameCube fue la única en permitir a dos personajes por kart, por lo que nuevamente pudimos ver -y controlar a los héroes de **Donkey Kong**



▲ Mario Strikers es de los mejores juegos de fútbol para GCN.



◀ Así apareció DK en Punch-Out!! de Wii.



▼ No sólo Jordan puede jugar básquetbol con estilo.

Si te gustan los personajes rudos y que no se dobleguen tan fácilmente, aquí tienes una buena opción

Country, sólo que en esta ocasión, no se enfrentarían a King K. Rool, sino a un grupo de pilotos del Reino Hongo. Ya con las últimas entregas de MK, Donkey consiguió más personalización en sus karts (en forma de Rambi, barril e incluso un auto pintado al estilo DK).

Directo al Green

También en Nintendo 64 vimos el resurgir de dos deportes a través del desarrollo de Camelot Mario Tennis y Mario Golf se consagraron en dicha consola y desde entonces hemos tenido varias secuelas que cada vez

nos ofrecen mejores cualidades en *gameplay*. Aquí, como ocurrió en Mario Kart, las características físicas de los concursantes también afectan el juego, por lo que Donkey tendrá ventaja a través de sus poderosos músculos que le brindan la fuerza y poder.

Donkey Kong Jr.

A él lo vimos en la primera entrega de Mario Kart

Aunque Jr. fue de los que inauguraron el juego de karts, dejó el camino libre a su hijo para las siguientes entregas.



Donkey pertenece a los pesos pesados, por lo tanto, será difícil desequilibrarlo, pero le resta un poco a su velocidad.

El deporte forma parte de su vida

Cualquier disciplina que ofrezca reto y diversión, es ideal para los Kong

Diddy no es muy fuerte, pero sobresale en **velocidad**

El poder de Donkey Kong hará que tiemble el **portero de Hockey**

Si quieres ganar en lanzamiento de bala, DK es buena opción.



Enfreta al mundo

Sabías que el primer juego casero que tuvo opción para juego en línea fue Mario Kart Wii? Sin duda uno de los que más explotó esa función en Wii



En Mario Golf 64, a Donkey Kong lo consigues al juntar 30 estrellas en Ring Shot. Su drive es de 250, 20 puntos arriba del de Wario. Ya para la versión de GameCube, el drive de DK bajaba a 215 yardas, mientras que Diddy se quedaba en 207 yardas.

El deporte blanco

En el caso de Mario Tennis de N64, los Kong (Jr. y DK) quedaron en la categoría "Power", pero nuevamente

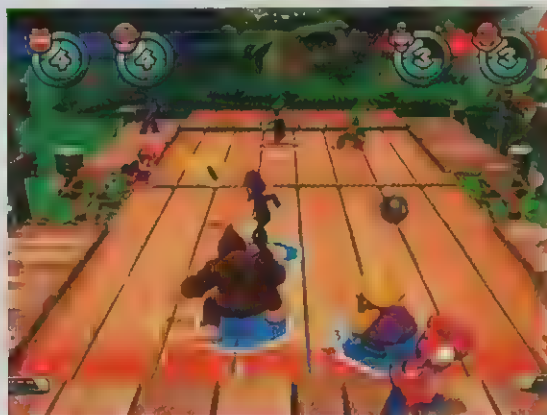
no se desplazan tan ágilmente por el escenario como varios de sus contrincantes. Esta entrega también marca la última ocasión en que Donkey Kong Jr. es convocado al torneo, pues a partir de Mario Tennis Open, Diddy sería el nuevo "partner" de DK.

El rey de los deportes

Uno de los videojuegos de béisbol que más me han gustado es Ken Griffey Jr. de Super Nintendo (las versiones de

N64 aunque buenas, jamás le llegaron al original), por su excelente estilo de *gameplay* y lo entretenido que resultaba cada encuentro.

Ahora imaginate un estilo similar, pero con los héroes de Nintendo y los clásicos poderes que agregan fantasía y espectacularidad a cada encuentro. Ese fue el resultado con Mario Super Sluggers, un videojuego de béisbol derrollado por Namco para Wii.



▲ Si vas a jugar quemados, procura que el gorila esté de tu lado.



▲ Donkey y Diddy juntos en Mario Kart: Double Dash!!



En 2009, Next Level Games incluyó a Donkey Kong en Punch-Out!! de Wii

¡Checa el estilo de juego de Donkey en Mario Power Tennis de Nintendo GameCube

Malabares: otro de los talentos de Diddy en Mario Super Sluggers

¿Sabías que el drive de Donkey Kong en Toadstool Tour es de 215 yardas?

¿Quién crees que hace mejor mancuerna con Donkey? ¿Jr. o Diddy?

En esta ocasión, a Donkey no le fue muy bien que digamos, pues quedó como el personaje más lento de toda la plantilla, pero también como uno de los que más *Home Run* podría generar sin tanto esfuerzo de tu parte.

Juegos olímpicos

La rivalidad de Mario y Sonic -los personajes más destacados de Nintendo y SEGA respectivamente- ha estado latente desde hace más de dos décadas. Pero no fue sino hasta la llegada de *Mario & Sonic at the Olympic Games* para Wii que ellos tuvieron su primer encuentro oficial y, por supuesto, ambos debían acompañarse de los mejores elementos de cada una de sus compañías, en el caso de Mario, uno de los candidatos clave era Donkey Kong, quien sería ideal para las disciplinas donde se requiera fuerza y poder, o por lo menos ese era el plan original, pues al final del día, no se incluyó al gorila como personaje seleccionable en la primera entrega, sin embargo, sí consiguió su boleto para las secuelas.

Mario Sports Mix

Otro de los grandes títulos deportivos de Nintendo que llegaron a Wii es *Mario Sports Mix*, el cual sigue las características de juego divertido y de fantasía que le han dado tan buenos reconocimientos a sus demás franquicias deportivas.

En *Mario Sports Mix*, Donkey no pierde su lugar como personaje de poder, pero nuevamente se ve debilitado en velocidad o técnica, por lo cual, quizá no se convierta en participante favorito de todo mundo; pero si aprendes a controlarlo bien, se volverá un gran elemento de contención en todas las actividades. Una de sus habilidades especiales consiste en dar palmadas al suelo para aturdir a sus oponentes, tal como lo hacía desde *Donkey Kong Country* (SNES). Buen detalle, ¿no crees?

¿Cuál consideras como la mejor participación de Donkey Kong en algún título deportivo?



▲ Estrenando planeador en Mario Kart 7.



▲ Curiosa foto de padre e hijo...

▼ Donkey Kong es el más popular de los simios del entretenimiento electrónico.



© Nintendo



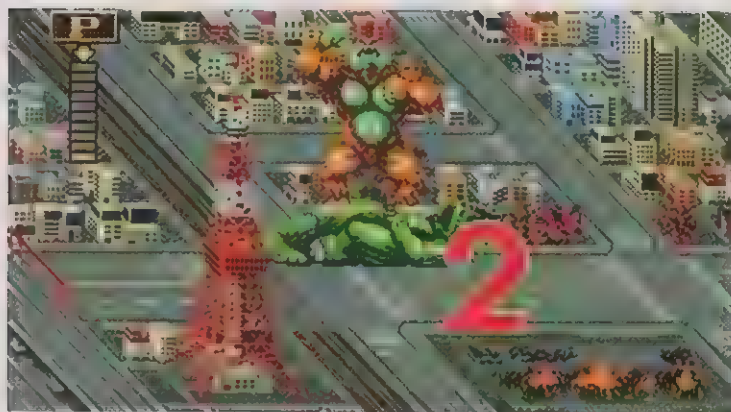
¡Changos!

El poder primate ha estado en los videojuegos desde sus inicios, ahora veremos algunos de sus exponentes

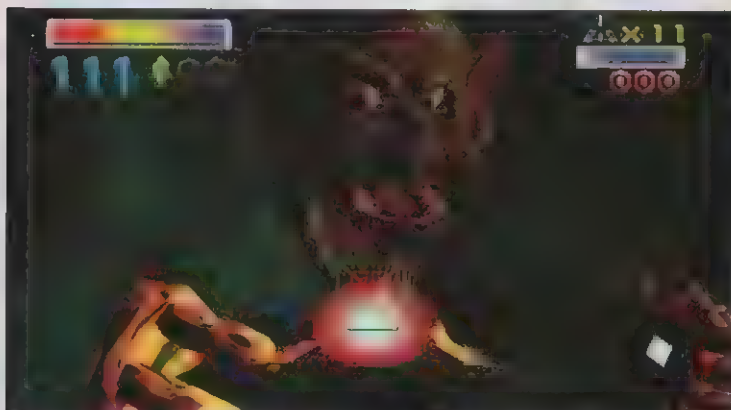
Gorilas, orangutanes, yetis, sasquatches, chimpancés, y otros simios con taxonomía imposible de precisar, han formado parte de innumerables juegos, ya sea como villanos, héroes, o simples personajes de apoyo; el caso es que los simios están presentes, así que aquí recordaremos algunos, ya sean populares, o no tan conocidos.

Obviamente la familia Kong es el más famoso ejemplo que podemos darte, pero también hay otros que continúan con el estilo de ser changos gigantes, al estilo del gran King Kong, quien no solamente cuenta con fama por sus numerosas películas, sino porque ha tenido sus propios juegos, destacando el genial Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the

Movie, que si no gana el premio al nombre más largo, al menos sí es una impresionante experiencia del Nintendo GameCube. Como dato curioso, en esta encarnación se le dió el nombre científico de Megaprimatus Kong a su especie de origen. Este personaje dió la pauta para todo un tipo de monstruo gigante, como lo es por ejemplo, George, de la serie Rampage.



▲ En *King of the Monsters* aparece Goo, un gorila tamaño familiar con gran fuerza.



▲ Andross, el científico maniático de *Star Fox* es un claro ejemplo del poder simiesco.



▲ Los ukikis son curiosos changuitos de la serie de *Super Mario Bros.*

La fuerza de los primates es notable, así como su inteligencia, por ello son personajes muy comunes en los videojuegos

Otros simios de gran tamaño han sido también Goo, de la serie que toma de base los combates de kaijus, *King of the Monsters*; al igual que Blizzard y Chaos, los dioses con forma de simios del juego de peleas *Primal Rage*.

Ahora que también hay algunos villanos entre los simios, como es el caso de Andross y Andrew, de la saga intergaláctica, *Star Fox*. También un gorila de enormes proporciones aparece en el título de *Arcadia: Tecmo Knight*, aunque brevemente

Y ya que andamos en gorilas con mal carácter, Conga es un violento homínido al que hay que enseñarle modales en *Banjo-Kazooie*

Pero no todos son malos, pues también hay monitos muy tiernos que se han ganado su mención en este apartado. Para comenzar, tenemos

a toda una raza de ellos, que son tanto protagonistas, como personajes secundarios en la divertida saga conocida como *Super Monkey Ball*. También existen un tipo específico de mono travieso que le juega bromas a Mario: los ukikis gustan de robar cosas, aunque no con malas intenciones. Seguramente si supieran que Mario tenía cautivo a Donkey Kong, lo dejarían de molestar.

Como podrás darte cuenta, son muchos los ejemplos que podríamos poner aquí, pero lamentablemente no hay tanto espacio para ello. Pero la idea de darles su lugar, ha sido planteada. ¿Conoces otros juegos en donde aparezcan más changos? No dudes en buscarlos, podrían estar hasta en donde no te imaginas. Mientras tanto, no dejes de jugar con los que ya te comentamos, como lo es el gran Donkey Kong.

▼ King Kong es el más famoso de los gorilas en el entretenimiento filmico.



▲ George, el furioso gorila de *Rampage*.

DONKEY BONGOES

Con la música
por dentro



¡Al ritmo konga!

Una evolución de la serie que nadie esperaba



◀ Selecciona la canción que vas a tocar.



◀ Podrás ver en todo momento tu récord y desempeño.



▲ El tamaño no importa, es preferible una estrategia.

Donkey Konga



Con el boom que se dio hace algunos años acerca de juegos de ritmos, Nintendo decidió junto con Namco aprovechar a Donkey Kong para una variante del juego Taiko no Tatsujin, muy famoso en Arcadas en Japón, todo un éxito.

Por fortuna se decidió traer a América, donde quedamos encantados con su innovador *gameplay*. Para jugarlo necesitamos de dos pequeños tambores, que representan los círculos que veremos en pantalla, cuando lleguen a la parte final de su recorrido, debemos tocar el tambor que corresponda. Suena muy sencillo, pero la verdad es que conforme avanzan las canciones, todo se vuelve muy complicado, pero nunca deja de ser divertido, eso es muy importante.

En la parte central de los tambores, se encuentra un pequeño micrófono, pero no para que cantes como si fuera un Rock Band o Guitar Hero, sino para que aplaudas. Es un micrófono muy sensible, así que cuando aparezca el símbolo especial, en lugar de tocar el

tambor, debes aplaudir, lo que crea secuencias muy divertidas que te pondrán a bailar al ritmo de la conga. Es un juego totalmente de colección, sobre todo porque resulta muy complicado encontrarlo, sin mencionar los pequeños tambores.

Pueden jugar dos personas compitiendo o bien, cooperando

Juega con ritmo

Un nuevo control

De todos los instrumentos musicales llevados a videojuegos, este ha sido uno de los más originales



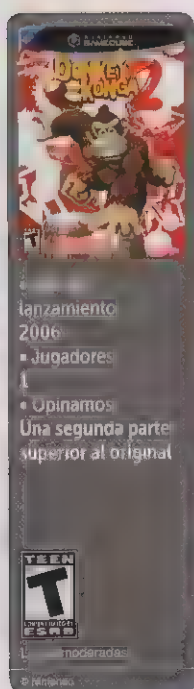
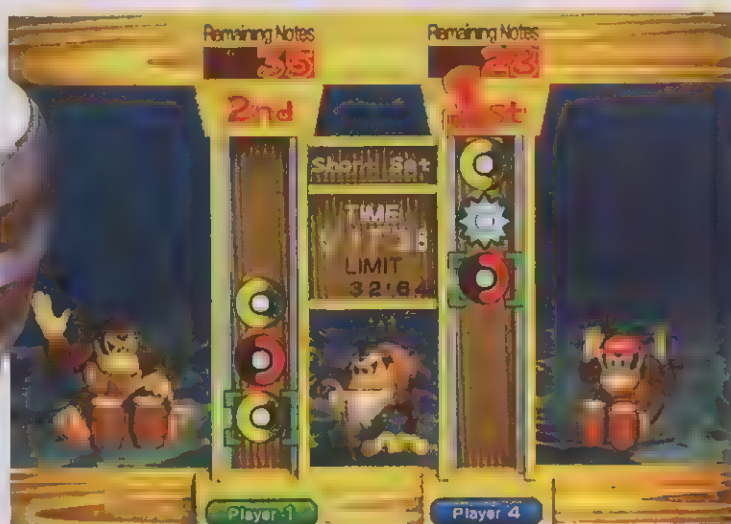
DONKEY BONGOES

Donkey Konga 2

► Se mejoraron muchas de las animaciones de los kongs.

◀ Nuevos personajes vienen a bailar.

► Muchos recordamos Tetris Attack al ver esta imagen.



Donkey Konga 2

Era lógico que tras el éxito de la primera entrega, decidieran lanzar una secuela, pero no como se acostumbra en el medio, no fue una simple actualización de canciones (caso totalmente opuesto a los *Just Dance* de Ubisoft). Se agregaron nuevas modalidades de juego, tanto para uno como para dos jugadores.

Cranky Kong y Dixie Kong fueron los nuevos personajes para acompañarnos en las fiestas. No tenían realmente diferencias entre ellos, era nada más para sentirte identificado con ellos, pero se agradece la variedad que brindaron en ese sentido.

La mecánica de juego se mantuvo idéntica a la del primer juego, con diferencias en lo complejo de las notas que teníamos que tocar, realmente era cuestión de práctica si querías obtener las máximas puntuaciones.

La mayor cualidad de este juego, estaban en sus modos de competencia, jugar con otra persona y estar atento de su desempeño era sumamente divertido y apasionante, incluso para las personas que veían la partida.

Este juego salió a la venta también sin los tambores, así que si te hace falta, es buen momento para buscarlo.

¡A bailar!

No puedes dejar de jugar una vez que inicias

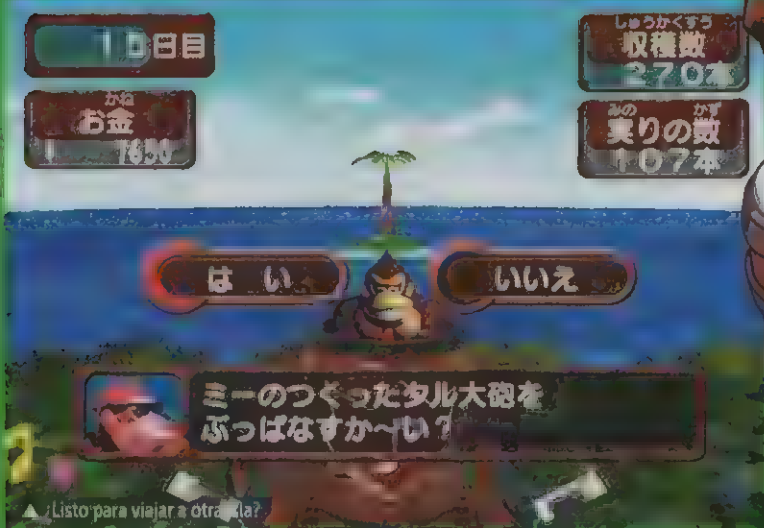


La creatividad de Nintendo para utilizar sus periféricos nunca dejará de sorprendernos, resulta maravilloso su uso.



◀ Hasta cuatro personas jugando al mismo tiempo.

◀ Todos necesitan un nuevo pasatiempo.



- Año de lanzamiento 2007
- Jugadores 1-4
- Opinamos Nos hubiera encantado tenerlo



© Nintendo

Donkey Konga 3

Siempre ha sido un juego muy divertido, pero ahora es aún más divertido. Con Donkey Konga 3, los jugadores pueden disfrutar de una experiencia musical única, con canciones nuevas y antiguas, y con la posibilidad de jugar en equipo. El juego también incluye una variedad de modos de juego, desde el clásico modo de juego hasta el nuevo modo de juego, que permite a los jugadores disfrutar de una experiencia musical única.

Nuevo estilo

El nuevo estilo de Donkey Konga 3 es una experiencia única, con canciones nuevas y antiguas, y con la posibilidad de jugar en equipo.

El nuevo estilo de Donkey Konga 3 es una experiencia única, con canciones nuevas y antiguas, y con la posibilidad de jugar en equipo.

El nuevo estilo de Donkey Konga 3 es una experiencia única, con canciones nuevas y antiguas, y con la posibilidad de jugar en equipo.



para los seguidores de estas grandes animaciones japonesas

A estas alturas es ya imposible que aparezca, pero tal vez la eshop podría ser una opción interesante, como pasó en Wii con juegos de Nintendo 64, pero bueno, es solo lo que pensamos, aunque sonar, no cuesta nada.

DONKEY BONGOES

Donkey Kong Jungle Beat



◀ Las peleas contra jefes si eran muy innovadoras.



◀ La imagen del personaje evolucionaba.

DK Jungle Beat



- Año de lanzamiento: 2006
- Jugadores: 1
- Opinamos: No fue lo que todos teníamos en mente



A un recordamos el momento justo en el que Nintendo mostró este juego, nuestra felicidad era inmensa, pensamos que era el regreso de los grandes juegos de plataformas por un personaje que se lo merecía más que nadie, lo cual fue cierto a medias.

El juego es bueno como tal en su diseño y estructura de niveles, pero tiene un detalle que no a todos agradó. Se controla todo en pantalla con los tambores, lo cual aunque al inicio resulta muy divertido, puede terminar aburiéndote en minutos.

Fue un buen intento de Nintendo para evolucionar la serie y ofrecer una opción más con los tambores, pero al final no resultaba en lo que esperábamos, sobre todo cuando tienes como comparación la sublime serie Country de Rare en el Super Nintendo. Otro detalle que no nos

agradó del todo, fue la imagen enorme de Donkey Kong en la pantalla además del que vemos de tamaño normal, era incómodo. Lo ideal era ofrecer este contenido en pantalla completa pero al mismo tiempo, el tradicional,

que el control de GameCube fuera la opción verdadera para disfrutarlo como en las mejores épocas. Agregando este elemento, como se ve en el video, se veía muy bonito, pero al mismo tiempo, el tradicional,



▲ El objetivo era juntar las bananas.



▲ Las bananas te marcan el camino.



▲ Hay momentos en los que lo importante es la velocidad.



DK Barrel Blast



- Año de lanzamiento 2007
- Jugadores 1
- Opinamos Fue un exceso tener tantos personajes



Con *Jungle Beat* no habían experimentado suficiente, eso nos quedaba claro cuando lanzaron para Wii *Barrel Blast*.

Lo primero que se tenía en mente, era usar los tambores para el juego, pero después de ver las posibilidades del control de Wii, decidieron cambiar el sistema de control, lo que también ayudaría a que más personas lo conocieran, porque no todos tendrían los tambores ni los comprarían sólo para este título.

Lo que ya no se cambió, fue el hecho de que los vehículos llevan dos tambores

que funcionan como propulsores para divertidas e intensas carreras entre los personajes de la serie.

No es un *Mario Kart*, ni intenta serlo, pero mantiene esa temática de competencia en donde no gana el más veloz, sino el que mejor usa las circunstancias que van ocurriendo en la carrera. Un juego muy divertido que sí debes conocer, un experimento mucho mejor que *Jungle Beat* y que puedes disfrutar con tus amigos.



◀ Hasta los enemigos entran a la carrera.

Todos los recorridos son aéreos, mostrando bellos escenarios que reconocerás de inmediato

CAMEOS



◀ La familia Kong ha tenido muchos cameos.



Invitado: DK

Vamos a ver algunas de las muchas apariciones en otros juegos que han tenido estos famosos simios.

No solamente el actual **Donkey Kong** ha aparecido en varios títulos que no son parte de su franquicia, sino también el tremendo **Cranky**, e inclusive su hijo, **DK Junior**. En este apartado veremos ciertos cameos, de los cuales estamos seguros no conocías, así que prepárate a conocer más acerca de los juegos en donde los simios de Nintendo son reconocidos como parte importante de la marca que les dió vida.

Para comenzar, tenemos como ejemplo **Tetris**, de NES, en donde **DK** es uno de los personajes que salen cuando completas un nivel alto (también salen **Link**, **Mario**, **Luigi**, **Samus**, **Toadstool**, **Bowser** y **Pit**).

Donkey Kong Jr. fue el encargado de representar a la familia en el primer **Super Mario Kart**, inclusive sale con su ropa característica.

En **Super Mario RPG** no aparecen exactamente los miembros del clan Kong; pero sí un par de gorilas lanza-barriles que obviamente están basados en ellos. Si te fijas bien, estos dos enemigos tienen todas las características de **DK**, pero no son ellos en realidad. En este mismo juego también hay otros cameos, aunque no son enemigos, sino que se alcanzan a ver de una u otra manera.



◀ ¿Ya habías visto quienes aparecen en este juego?



▲ ¡Ahí están! ¡A la izquierda!

◀ Junior es uno de los personajes pesados en Super Mario Kart.

En **Punch-Out!!**, de Arcadia, cuatro luminarias de Nintendo aparecen entre el público, aunque cuesta un poco verlos, pues se pierden dentro de los demás fanáticos. Nos referimos a los hermanos fontaneros, así como **Donkey Kong** (Cranky), y **Donkey Kong Jr.** Chéca la foto de esta misma página para que los ubiques. ¿Ya te sabías este cameo? Curiosamente, DK (el actual), fue invitado a participar en la feroz entrega de la misma serie, pero en la versión de Wii, en donde demuestra que es un poderoso boxeador capaz de vencer a cualquiera facilidad.

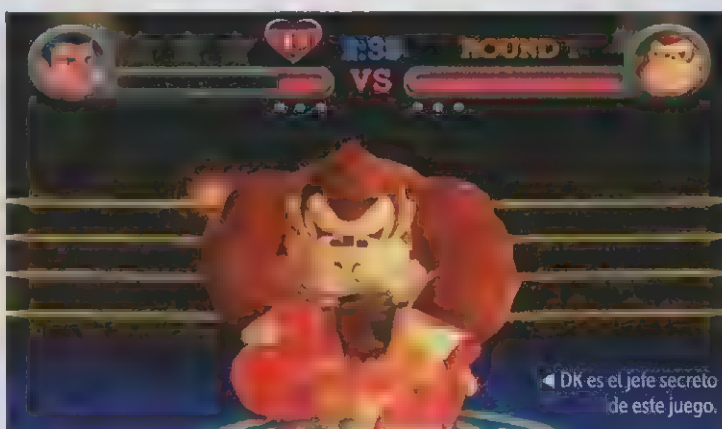
También en el juego del querido Game Boy "tabique", **F-1 Race**, el original gorila te felicita cuando terminas el curso 9, y también aparece al final.

Dentro de varios de los juegos de **Wario Ware Inc.**, podemos -y debemos- cumplir ciertos desafíos basados en el original DK de Nintendo Entertainment System, que van desde saltar un barril, hasta llegar al final de la escena.

Y por último, pero no por eso menos importante, hay que recordar que **Donkey Kong** es uno de los peleadores que ha estado en todas las entregas de la serie **Super Smash Bros.**, siendo uno de los más fuertes, es favorito entre los fans, y nunca ha dejado de aparecer en estas divertidas contiendas.

Como verás, son varios los títulos en los que podemos ver a los simios más populares de Nintendo; ¿ya te sabías todos estos ejemplos? Si no es así, te exhortamos a que busques en otros juegos, pues podrías encontrarlos en uno que no este incluido aquí. ¡Hay que tener los ojos bien abiertos!

Hay varios juegos en donde Donkey Kong es reconocido ampliamente

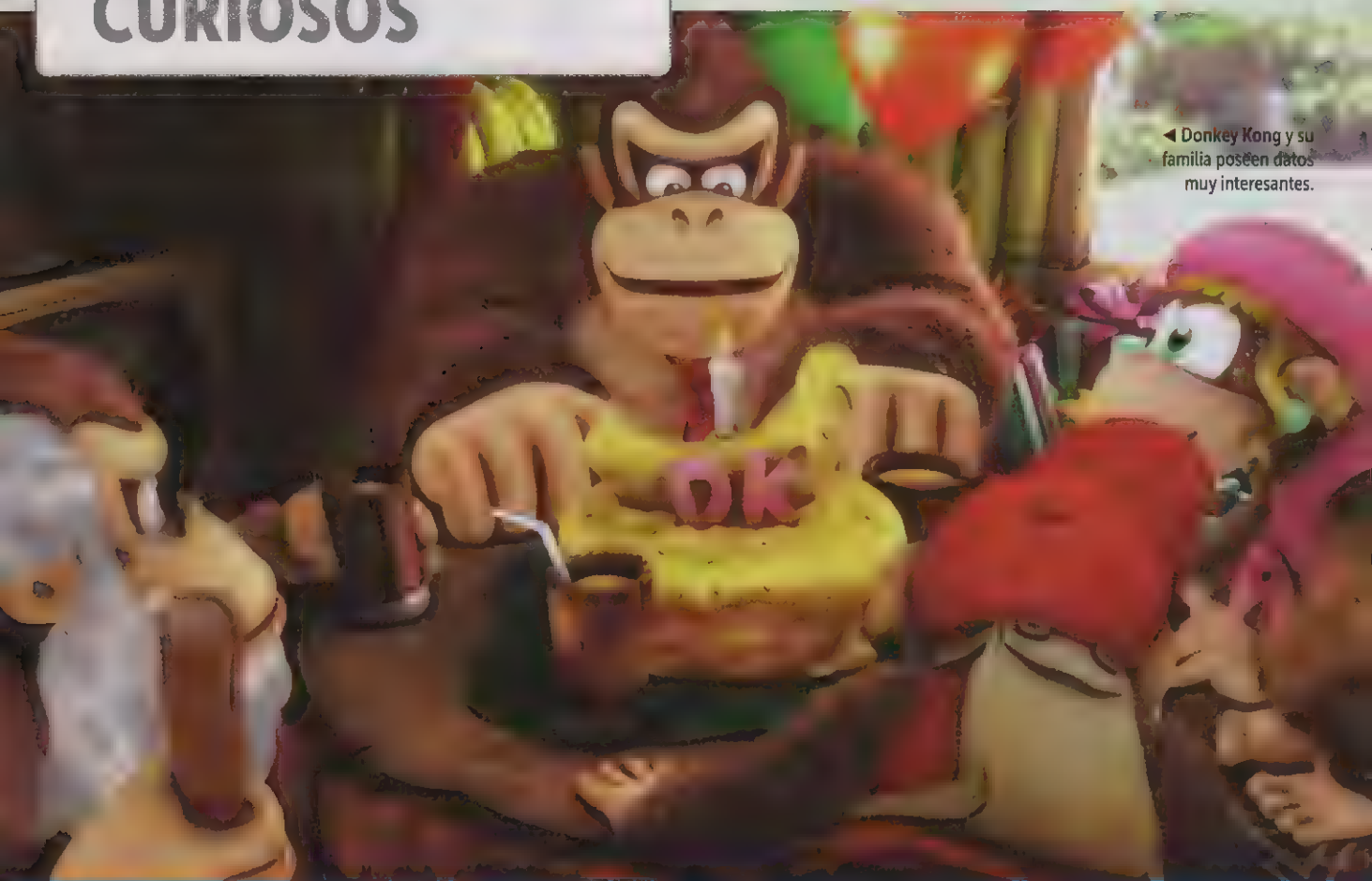


◀ DK es el jefe secreto de este juego.



DATOS CURIOSOS

◀ Donkey Kong y su familia poseen datos muy interesantes.



Sólo para fans

¿En verdad te crees todo un conocedor del gran simio?
¡A ver si conoces todo lo que te vamos a decir!

Es fácil decir que lo sabes todo, pero aún teniendo mucho tiempo en el medio, hay detallitos que siguen siendo desconocidos por varios jugadores. Estamos seguros de que algunos de estos datos ya los sabrán, pero otros tal vez te sorprenderán, así que sin más preámbulos, ¡comencemos!

Donkey Kong, creado por Shigeru Miyamoto, fue todo un parteaguas en la industria de los videojuegos que marcó varias pautas para títulos posteriores no sólo de Nintendo, sino en general. Dirás que la trillada historia de cómo

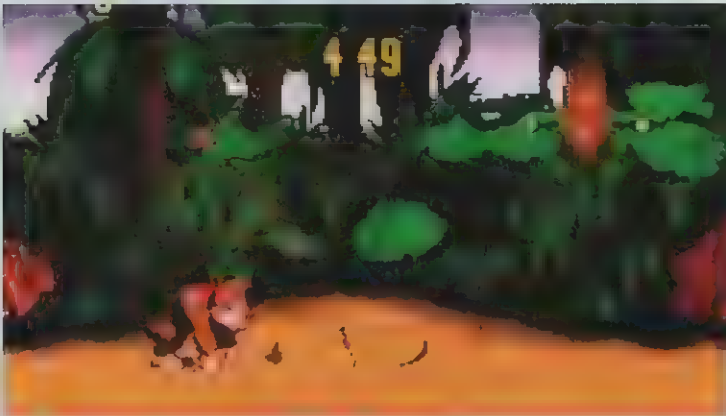
Nintendo y Universal tuvieron una batalla legal por el uso del concepto y similitudes de **Donkey Kong** con **King Kong** ya es algo que cualquiera sabe, pero fuera de que Nintendo ganó el "pleito", ¿sabías que la Gran N devolvió el golpe en un curioso e irónico giro?

Así es; sucede que ahora fue al revés, pues Universal fue demandado por

Nintendo debido a que -ya habiendo ganado el caso de **DK/KK**-, se estipuló que el juego electrónico de **King Kong**, lanzado por la marca Tiger, infringía sobre los derechos de **Donkey Kong**.

¿Te parece difícil de creer? Pues no tanto, porque sabemos bien cómo son las cosas en el toma y daca legal, y el que puede, ¡ataca para ganar!

El irónico triunfo de Nintendo ayudó a impulsar más el mercado de los juegos



▲ Este es uno de los más valiosos juegos de la serie.



▲ Aquí se demuestra el porqué Mario es el villano desde el principio.



Donkey Kong Country fue el juego más vendido de 16 bits, ¡con alrededor de 9 millones de copias!

Hay todavía más datos que vale la pena mencionar, como lo es que el original DK es nada más y nada menos que Cranky Kong, cosa que confundió mucho a los fans por años, especialmente cuando Rare dijo que el actual DK era su hijo y no su nieto.

Y hablando de Rare, para crear una experiencia más real, estudiaron a gorilas en zoológicos para darle ese toque más creíble a Donkey Kong Country. Por otra parte, hubo un cartucho especial de competencias que hoy se vende en mucho dinero.

Lo prometido es deuda, y aquí esclareceremos el porqué decimos que Cranky no fue el villano de la historia, pues en el juego portátil de Game & Watch, Donkey Kong Circus, se puede apreciar cómo Mario lo obligaba a hacer peligrosos malabarismos en el circo. Esto hizo que el gorila eventualmente escapara secuestrando a Pauline. Tras su recaptura a manos de Mario, fue su hijo, DK Junior, quien lo salvó. ¿Quién es el malo ahora?

Donkey Kong Racing, un título de carreras en el que ibas a montar a los animales de DKC, fue cancelado por Rare cuando se fue a trabajar con Microsoft. Sólo hizo juegos portátiles para Nintendo tras esta decisión.

¿Qué te parecieron éstos datos? ¡Ahora puedes comentárselos a tus amigos y comparar conocimientos sobre DK!



▲ DK es una presencia obligada en los juegos de deportes de Mario.



▲ Conker y Banjo aparecieron en el juego Diddy Kong Racing, de N64.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

2100

▼ No importa cuál versión juegues,
todas son excelentes!

Dos éxitos

¿Qué tal colega? ¿Te gusta el especial que preparamos para ti? Espero que lo disfrutes tanto leyéndolo, como nosotros al escribirlo.

Simios de Arcadia

Si no tuviste oportunidad de jugarlos, aquí los revisamos

Todos los juegos de Donkey Kong que ahora disfrutamos se basan en los primeros que aparecieron hace ya bastantes años en las salas de máquinas que funcionaban a base de monedas o fichas; seguramente muchos han jugado las numerosas versiones y adaptaciones para NES, GB, Consola Virtual y demás, pero las originales de Arcadia tienen un sentimiento muy especial y por eso es que en esta ocasión voy a platicarte un poco más sobre de ellas, pues hoy día es algo difícil encontrarlas.

Para comenzar, te diré que por cuestiones de espacio, me enfocaré sólo en las dos más interesantes, no porque la tercera entrega sea mala o carezca de importancia, sino porque no es tan relevante para la cultura general de videojuegos. Entonces, por esta vez sólo trataremos la primera aparición de Cranky Kong, así como la de su hijo, el dinámico Donkey Kong Jr.

Enfatizo en que son las versiones de Arcadia, así que ciertas cosas no las verás si juegas las de NES, por ejemplo. Tampoco quise meterme demasiado en las otras versiones como las de Atari 2600, pues la verdad es que no tienen la calidad que las conversiones al legendario sistema de 8 bits que tan arraigado tenemos en nuestros corazones. ¿Estás listo? ¡Empecemos!

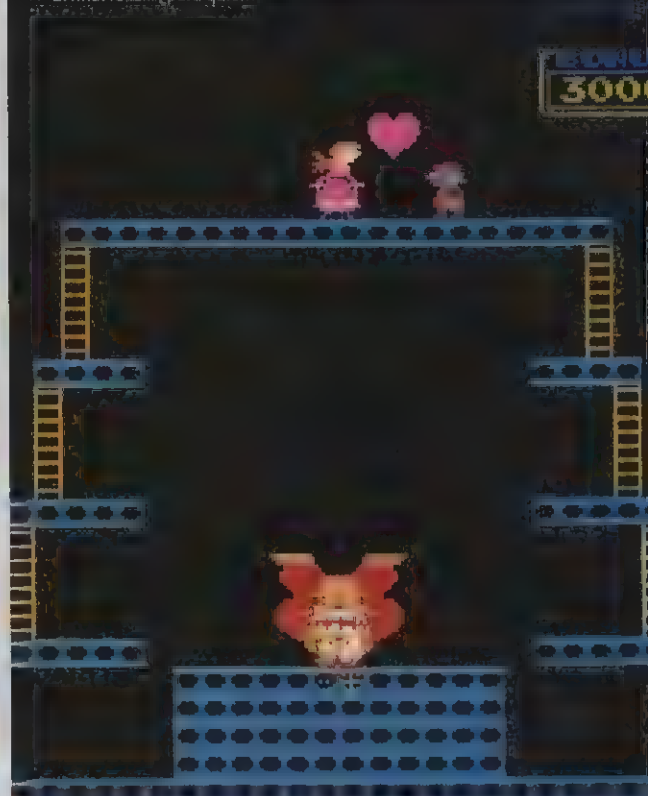
Los 80s comenzaron con dos grandes juegos que sorprendieron al mundo



◀ La segunda etapa no llegó a las versiones caseras.



▼ El final feliz... ¿para quién?



◀ Afortunadamente, en DK Jr., ¡Mario recibe su merecido!



Donkey Kong

La burra no era arisca...



Grandioso **gameplay** que trascendió



Divertido, memorable y desafiante



© Nintendo

Esta vez no hablaré sobre cómo inició todo, pues eso ya lo comentamos en el origen; pero sí les diré que a diferencia de lo que pudieras pensar, el "villano" de la historia no es realmente DK, sino ése sujeto bigotón que al final lo derriba causándole un grave daño.

¿Te preguntas a qué me refiero? Pues es porque en un principio, Mario tenía cautivo al gorila, forzándolo a realizar peligrosos actos de malabarismo. Obviamente, esto cansó al pobre simio, quien decidió darle su merecido y escapó con la bella Pauline, todo

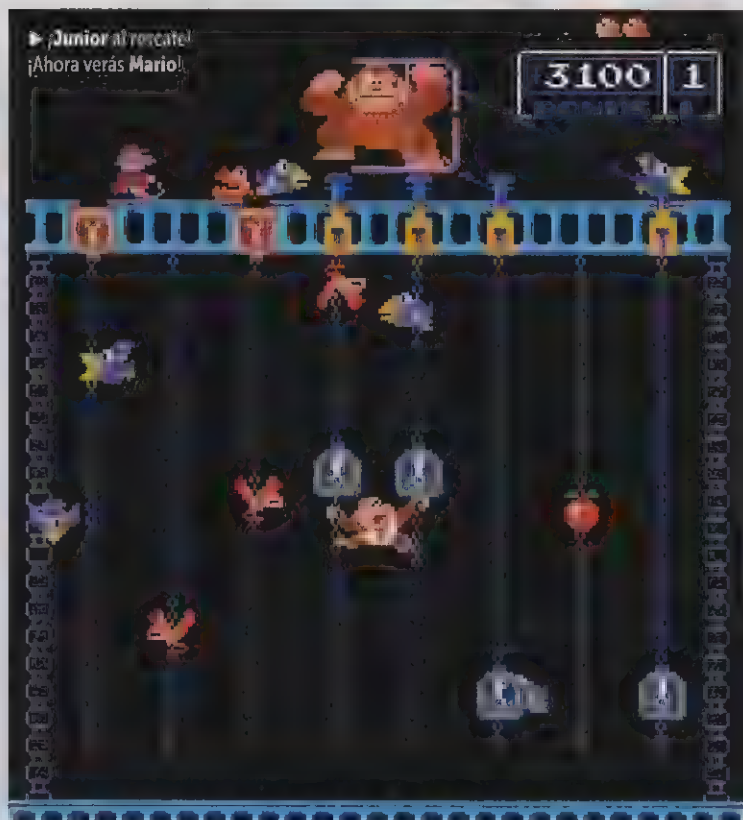
para que ese humano aprendiera una lección. Lamentablemente, las cosas no resultaron como lo planeó, y terminó cayendo de la estructura en un trágico final que ya vimos antes en el cine.

Cabe mencionar que en esta versión hay detalles que no vimos en sus contrapartes caseras, como los gráficos más detallados, y la famosa escena donde hay bandas que transportan cemento, que fueron confundidas con pasteles. Asimismo, te van diciendo a qué altura vas (25, 50, 75 y 100 metros respectivamente), poniendo un Donkey sobre otro de manera muy chistosa.

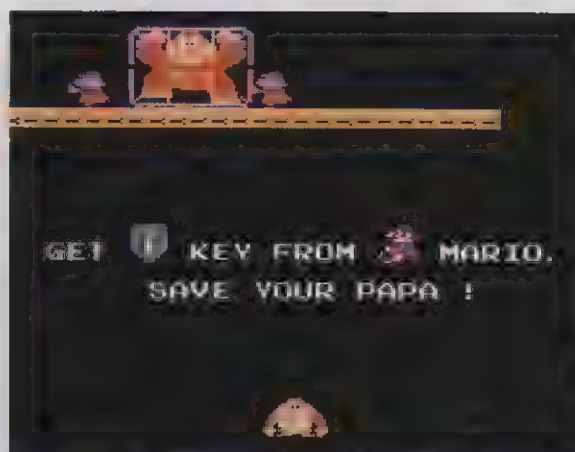


Conclusión
¡Clásico!

Quitando el claro maltrato a los animales, y viendo el juego como una forma de entretenimiento (al igual que su muy controversial origen), este es un juego que planteó muchos de los básicos elementos que aún al día de hoy siguen en el gusto de todos los jugadores. No importa qué edad tengas, ni qué tipo de títulos te agraden, ¡siempre vale la pena jugar un buen Donkey Kong!



► La versión de Arcadia tiene pantallas extras.



▲ O Mario puede duplicarse, o es Luigi con la misma ropa...



Donkey Kong Jr

Así es, Mario fue un villano al principio



Tiene un estilo más dinámico que el original



¡Es grandioso poder liberar al buen DK!



© Nintendo

Un año más tarde, Nintendo nos presentó la secuela de su popular juego, pero esta vez no fue el sujeto de overol el protagonista, sino el mismísimo hijo del gorila, así que se trata de una misión de rescate!

Como vimos en el juego pasado, el malévolo explotador de la vida salvaje se salió con la suya, y pudo recapturar al gorila; pero no contaba con que su primogénito iba a rescatarlo, y es como comienza esta nueva historia.

Al igual que en su predecesor, la versión de Arcadia tiene más pantallas en donde le dan mayor dramatismo a la trama, pues puedes ver cómo se

llevan a DK, así como al incansable Junior yendo en busca de su padre. Los gráficos también son más detallados, pero afortunadamente, la versión de NES sí incluye todas las etapas de su contraparte de Arcadia, así que no sentirás que te falta algo.

Lo que sí es notablemente distinto es que en esta entrega, el final se ve completo, pues Jr. utiliza su gran fuerza para salvar a su papá de la caída (el plomero no tiene la misma suerte), y ambos se van muy contentos. Mario los persigue y recibe una merecida patada de parte del gran simio, que le enseña a no volver a maltratar a los animales para explotarlos en su circo.



Conclusión Grandes juegos

Cierto tiempo después, apareció Donkey Kong 3, en el cual hay que sobrevivir a un nuevo adversario, Stanley, el jardinero, pero esa es otra historia. Como verás, las cosas no fueron tan agradables desde un principio, pero con el tiempo, Donkey Kong y Mario han olvidado su pasado y se han convertido en amigos, o al menos es lo que parece. Estaría genial poder tener estas entregas en la Consola Virtual, pero al menos tenemos las de NES.

¿QUÉ HAY DENTRO DE...?

▼ ¿A que fan no le gustaría tener todos estos coleccionables?



Jungla de DK

¿Eres aficionado a tener muchas cosas de tus personajes favoritos? ¡Checa estos Items de DK!

De una u otra manera, a distintos niveles, a los videojugadores nos agrada tener todo tipo de artículos basados en los héroes, villanos y personajes secundarios de nuestras series de preferencia. Aquí tenemos algunos de los coleccionables que puedes encontrar del gran simio, pero definitivamente no son los únicos, pues hay una gran cantidad de ellos que puedes hallar en distintos sitios

Claro está que por ahí hay algunos que no son oficiales, pero sabemos que si vas a invertir tu dinero en algo, lo ideal

es que sea en un producto original, así garantizas su calidad, además de que tienen garantía, ¿o no?

Carros de control remoto, diversos coleccionables, llaveros, relojes, y muchos más, son algunos ejemplos de lo que hay circulando. Algunos de ellos son muy comunes, incluyendo los que regalan en paquetes de comida

rápida, pero otros son menos sencillos de obtener, como lo son ahora los divertidos Game & Watch, pues salieron hace ya varios años, y hoy día no se venden en cualquier parte; ahora que si los encuentras, puede que sea en un tianguis o una tienda que tenga cosas viejitas. Te exhortamos a que antes de que gastes, compares precios y no entregues tu dinero sin pensar.



▲ ¿Un G&W de llavero? ¡Es toda una pieza de colección!

Se nota la popularidad de Donkey Kong, pues hay muchísimas cosas con su efigie

Artículos de ayer y hoy

de Donkey Kong, ¡eso no cualquiera lo tiene!



Hay un sinnúmero de figuras de acción basadas en la familia Kong. Aquí te mostramos este Donkey con su genial sonrisa.

¡Un buen desayuno con cereal de Donkey Kong! También hubo de Jumor. ¡Mario se ve muy chistoso!



La marca K'NEX lanzó figuras con piezas tipo LEGO inclusive karts.

¿Qué tal este control que regaló Nintendo Power? Jugar Donkey Kong 64 con él es toda una experiencia.



Los peluches no podían faltar, y este es sólo uno de muchos que puedes encontrar. Hay de varios precios y tamaños.



Game & Watch de colección

Este es uno distinto, pues se llama Donkey Kong II. Nota cómo los colores del diseño cambian.

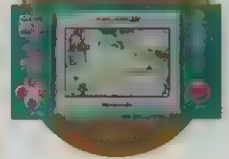
Donkey Kong: inspirado en el primer título. Controlas a Mario en su famosa misión de rescatar a Pauline.

¿Qué tal este? Donkey Kong II, venía con dos controlitos que se separaban para jugar entre dos. ¡Genial!



Donkey Kong Jr.

Esta versión fue de las que no se doblaban. Parece un Game Boy Micro, ¿verdad? Es hora de salvar a papá de las garras de Mario!



Artículos difíciles

Dentro de la parafernalia de Donkey Kong hay muchísimas cosas que puedes comprar. El lado malo es que como siempre, algunos de estos productos salen sólo en promociones específicas, o también están los que ya tienen mucho tiempo y por ende, son complicados de encontrar o bien, los dan a precios muy altos.

Hay de todo tipo de cosas, desde gorras, sudaderas, playeras, y por supuesto, llaveros y demás. Algunos se pueden hallar en tiendas especializadas en videojuegos, mientras que otros puedes verlos en línea.

De los más complicados son los que más tiempo tienen, como los distintos modelos de Game & Watch que salieron al mercado. También hubo

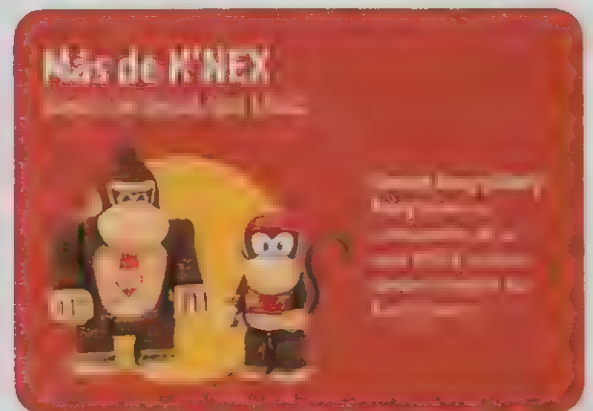
esas maquinitas que funcionaban con muchas pilas tamaño C o D, que tenían palanquitas y toda la cosa. Algunas de ellas las suben en subastas en Internet, pero el problema es lo difícil de comprobar su estado, así que antes de que corras a entregar tu dinero, debes estar seguro de que es un vendedor confiable con buena reputación.

Dentro de las figuras de acción, hay de varios tipos, y también pueden encontrarse de distintas series, pues existen de las entregas originales, de Donkey Kong Country, y los que vienen en otros juegos, como Mario Kart o Super Smash Bros., por citar algunos ejemplos disponibles.

Finalmente, debemos recordar que también hay versiones de los juegos que no son tan comunes, pues puedes

encontrar fácilmente un Donkey Kong Country Returns, pero difícilmente verás un Donkey Kong Classics, de NES, que incluye DK y DK Jr. en un mismo cartucho. Y porqué no mencionar el educativo Donkey Kong Jr. Math, en el que debías hacer cuentas antes de que el segundo jugador lo hiciera. También existió el más raro: una versión de competencias de DKC. ¿Tienes alguna colección? ¡No dudes en compartirla con la comunidad de fans de DK!

No cabe duda que es uno de los personajes más icónicos de Nintendo



CR7



Envía

CN CRISTIANO
AL 42222

LLÉVATE DE **REGALO** EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL **es+móvil**
DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

TRANSFORMERS

REVENGE OF THE FALLEN

THE MOBILE GAME



Toma el control de **Optimus Prime** líder de los Transformers y lucha junto a **Bumblebee** para tomar venganza por la caída de los autóbots.

ENVÍA

CN ROBOT
35000
AL

Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y costo de \$30.20 IVA incluido cada semana. Aplica 16% IVA. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BATA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Al suscribirte, aceptas términos y condiciones del mismo. Atención a clientes: 0 21 5440 2323. Interior 0 900 700 33 5 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía, el costo de cancelación será a cargo del cliente. Disponibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Max S.A. de C.V.

HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2009 Hasbro. All Rights Reserved. ©2009 DreamWorks, LLC and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.



BANANAS



▲ Gamevistazo NES Remix.
¡Checa los retos de DK!



▲ Gamevistazo DKC: TF.
¡Cranky vuelve a la acción!



▲ Donkey debuta como
peleador en SSB de N64.



▲ El gorila también destacó
en los juegos olímpicos.



Donkey Kong

¡Suscríbete a nuestro canal!

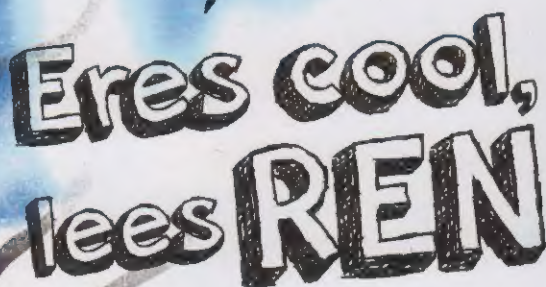
- Si quieres ver a DK en acción, entra a nuestro canal de YouTube [youtube.com/RevistaCN](https://www.youtube.com/RevistaCN) y dale play a nuestros videos.



EN FAMILIA CON CHABELO

DOMINGOS
7 DE LA MAÑANA





BÚSCALA EN TU PUESTO DE REVISTAS
facebook.com/RevistaEresNinos • ren@editorial.televisa.com.mx

